

# ACÇÃO > PC: 4D BOXING

# GAMES

3451 - ED.33 - CR\$ 75.000,00

EDITORA  
AZUL

MEGA  
ESPECIAL  
FATAL FURY  
TINY TOON  
MEN



SNES

FAMILIA  
ADDAMS  
O JOGO  
QUE É UM  
ESPANTO

ARCADES  
SUZUKA 8 HOURS

NES JÁ TEM SUA  
VERSÃO DE  
BATMAN RETURNS

MASTER  
O FINAL DE LAND OF ILLUSION

SHOTS  
NOVO CHIP PARA MEGA 2

SNES  
I COOL WORLD  
I STREET FIGHTER  
TURBO





# STEALTH

**Joysticks de última geração com funções múltiplas para Super NES e Mega drive**

1. SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

2. AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3. CABLE: Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

4. STICK: "Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

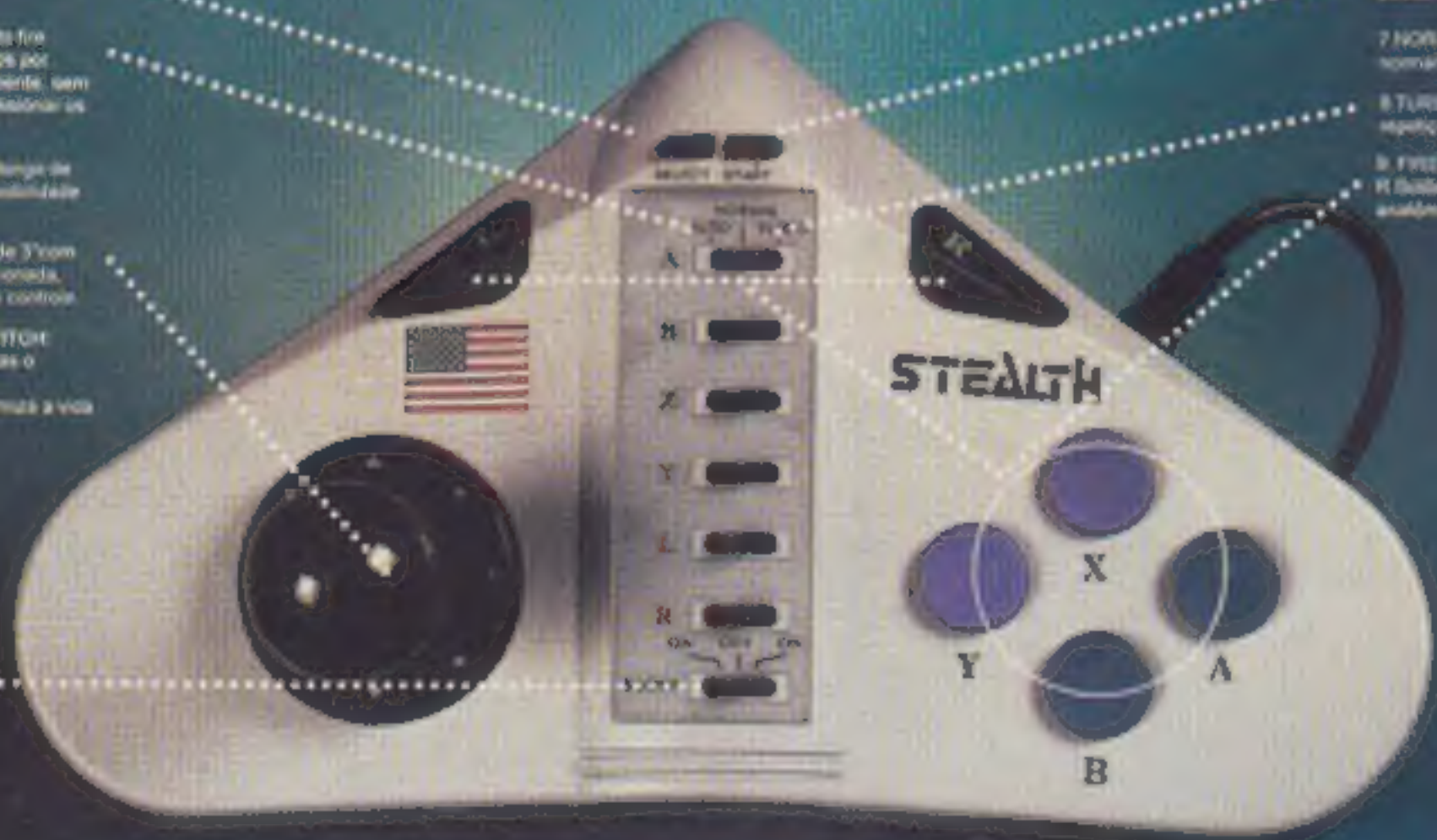
5. SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vista do jogador.

6. STAR BUTTON: Para início e pausa do jogo.

7. NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8. TURBO: para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS: A, B, X, Y, L & R botões clássicos de estrutura anatômica.



1. SELECT BUTTON: Seleciona o jogo

2. AUTO: O power auto fire permite até 12 disparos por segundo automaticamente, sem a necessidade de pressionar os botões de tiro.

3. CABLE: Cabo extra longo de 3,5m para facilitar a mobilidade do instrumento.

4. STICK: "Comando" de 3" com manivela bem dimensionada, permite 8 direções de controle.

5. SLOW MOTION SWITCH: Para situações intensas o interruptor de baixa movimentação economiza a vista do jogador.

6. STAR BUTTON: Para início e pausa do jogo.

7. NORMAL: Para velocidade normal de disparo.

8. TURBO: para manutenção e repetição do poder de disparo.

9. FIRE BUTTONS: A, B, X, Y, L & R botões clássicos de estrutura anatômica.

**STEALTH Tem uma estrutura anatômica e características inovadoras únicas para jogar MACH 5**



**Brinquedos Laura**

Completa linha de Super NES e MEGA DRIVE

Shopping Morumbi: (011) 535-5261 / 531-7293 / 61-0973 - Shopping Paulista: (011) 251-2818 / 289-1058

ENVIAMOS POR VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL



## MEGA ESPECIAL

### FATAL FURY

Terry, Andy e Joe  
chegam para arrasar

### TINY TOON

Perninha sai em busca  
de um tesouro e enfrenta  
Valentino Troca-Tapa e o maligno Dr. Splicer

### X-MEN

Wolverine, Ciclope, Noturno e Gambit perseguem  
Magneto na melhor versão dos mutantes em cartucho

SNES



### FAMÍLIA ADDAMS 2

Ajude Feioso a encontrar  
os objetos que Vandinha  
escondeu na horrorosa  
mansão. Com o mapa  
do game e 21 fotos

NES

### BATMAN RETURNS

O Homem-Morcego  
contra o Pingüim  
e a Mulher Gato



### SUPER NES

Família Addams 2	8
Street Fighter 2 - Turbo	10
Lethal Weapon	11
Cool World	12
Star Fox	14
Dicas	15

### MEGA DRIVE

Fatal Fury	18
X-Men	20
Tiny Toon	22
Ex-Mutants	24
NBA All Star Challenge	25
Dicas	25

### MASTER SYSTEM

Master of Darkness	28
Mickey - Land of Illusion	29

### PC

4D Boxing	30
-----------	----

### ARCADES

Suzuka 8 Hours	32
----------------	----

### NINTENDO

Batman Returns	34
Bomberman 2	36

### PILOTOS

Christian Zahradic, Marcelo B.  
Mazzadrelli, Chin, Marcos Roberto  
de Lima, Tadeu Cerqueira  
Pereira, Wagner P. Hernandez

SUPER NES



MEGA



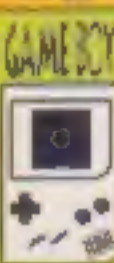
NINTENDO



MASTER



GAME BOY



GAME GEAR



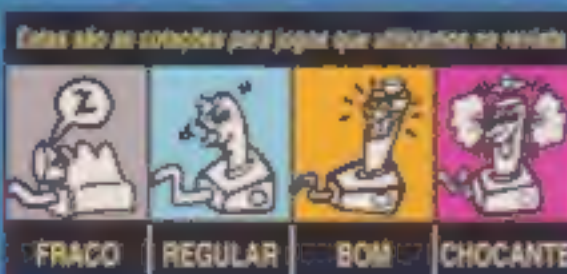
PC



ARCADES



NOSSO  
SELO  
PARA OS  
GAMES  
MUITO ESPECIAIS



SOS Seu pedido de socorro	4
CARTAS O recado do leitor	4
SHOTS O que rola lá fora	6
AÇÃO GAMES CLUBE Fazendo negócios	37
PRÓXIMA EDIÇÃO Saiba o que vem por aí	38

Os personagens de X-Men, reproduzidos na capa, são marca registrada da Marvel Entertainment Group, Inc.





### SPIDER-MAN (Mega)

Tenho um "probleminha" no meu cartucho americano do Spider-Man. Na fase do Homem-Arã, venço o gorilã e chamo o Arã. Mas depois de derrotá-lo com o hidrante do início da fase, o Rei do Crime aparece para dizer que espera que "eu me saia melhor da próxima vez". Abençoados pilotos, socorro!

VANDER FONTENLA  
Porto Alegre, RS

Caro Vander, o problema é que você utilizou o Options para jogar no modo mais fácil. Só nos modos mais difíceis, do normal pra frente, é que você vai até a final. Senão você para no gorilã mesmo.

### STREET FIGHTER 2 (SNES)

Eu quero saber todos os golpes do Ryu e como se dá a gilete do Guile.

FLÁVIO DA SILVA CARVALHO  
Brasília, DF

Tá bom, Flávio, aí vai o que você pediu. Acharmos que o golpe do Guile a que você se refere é o Flash Kick. Para fazê-lo, aperte ↓ dois segundos, ↑ e chute. Os golpes do Ryu são: Magia (↓, ↘, → e soco); Giratória (↓, ↙, ← e chute) e Dragon Punch (→, ↓, ↘ e soco). Boa pancadaria!

Por que e como Ryu e Ken lançam a magia amarela?

RAFAEL ARAÚJO GARCIA  
S. José do Vale do R. Preto, RJ

Caro Rafael, isto é apenas uma falha do circuito do cartucho.

### ROAD RUNNER'S (SNES)

Cheguei à primeira fase do Plano 5. Mas ando de um lado para o outro e não acho a bandeira quadriculada da saída. Onde está ela?

MÁRCIO M. MIRANDA  
Teresópolis, RJ

Vá para o canto esquerdo e desça. Suba no primeiro pilar que achar e vá para direita. Você vai encontrá-la. Boa sorte, Márcio!

### AFTER BURNER (Master)

Eu preciso saber como passar da Fase 12, porque não adianta girar o avião que as bombas me pegam.

ARIOVALDO DE SOUZA JR.  
S. José dos Campos, SP

O game é muito mais difícil do que parece. O único jeito é treinar bastante, porque não basta girar como você fazia nas fases anteriores. Bom combate!

### CONTRA/GRADIUS 2 (NES)

Como eu faço para obter 30 vidas no Contra, cartucho japonês? E o macete funciona no cartucho da CLS? E no Gradius 2, existe algum truque?

AUGUSTO F. AMARAL  
Nova Friburgo, RJ

Puxa, como você pergunta Augusto. E como tem sorte. Pegue esta: na tela de apresentação do Contra, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →. B. A. Start. No Gradius 2, faça o seguinte: comece o game e aperte Pause. Depois Select e escolha a arma. As duas seqüências só funcionam em cartucho japonês.

### DOUBLE DRAGON 3 (NES)

Tem jeito de pegar Continue no game? Muito obrigado.

EDSON D. MANHANE JR.  
Descalvado, SP

Caro Edson, você tem direito a um Continue a partir da Fase Itália. E é só um. Fique esperto!

### PHANTASY STAR (Master)

Estou jogando há seis meses e não consigo achar a Noz de Laerma. Me ajudem. Parabéns pelo trabalho!

DANIEL MONTEIRO ZAN  
Curitiba, PR

Obrigado pelo elogio Daniel. E faça o seguinte: vá para o Altiplano Plateau, ao norte do Vilarejo de Dezôti e use a tocha na Nogueira (a árvore). Pronto, você conseguiu!

### DUCK TALES (NES)

Estou desesperado, porque não consigo detonar os chefões de fases. Vocês poderiam me ajudar?

CARLOS ALBERTO L. DOS SANTOS  
Curitiba, PR

Você ainda não descobriu? OK, Carlos. Você precisa desviar dos chefões e depois pular em cima deles. É fácil quando a gente sabe, né?

### ROLLING THUNDER 2 (Mega)

Me ajudem! Como faço para passar pelo primeiro monstro desse jogo?

RUBENS G. NETO  
Rio Grande da Serra, SP

Calma, Rubens. Fique perto dele atirando sem parar. Quando ele começar a andar bem depressa, vá calmamente por trás dele. E é só.

### GHOULS'N GHOSTS (Mega)

Qual a melhor arma e como passar pelo guardião da quarta fase?

RENATO SANTOS  
Santos Dumont, MG

Caro Renato, a melhor arma é a faca. Para passar pelo chefe dessa fase é só concentrar tiros na cabeça dele. Mas cuidado com o raio que sai da sua barriga.

### TERMINATOR (Mega)

Como eu faço para achar o final da quinta fase e derrotar o Exterminador?

JOÃO ROBELO JR.  
Sorocaba, SP

Dear Robelo, a saída está na parte de baixo, à esquerda. É lá também que está a prensa para você esmagar o Exterminador.

## CARTAS

### PRODUTORAS

Por que a maioria dos jogos para videogames Nintendo são produzidos por empresas licenciadas? Qual é a melhor produtora de jogos: Sega, Konami, Capcom ou Electronic Arts?

FERNANDO M. PEREIRA  
Carajás, PA

A Nintendo licenciou mais de 100 produtoras de jogos em todo o mundo para que seus consumidores tivessem uma grande variedade de títulos. Assim, ela não precisa desenvolver muitos jogos. Já a Sega é diferente: ela começou pro-

duzindo seus próprios games e foi aos poucos licenciando outras empresas. Por isso, em comparação com a Nintendo, a Sega tem mais tradição, experiência e tecnologia para produzir jogos. Responder qual é a melhor produtora de games fica difícil. Além disso, que você citou, há muitas outras softhouses com trabalhos brilhantes.

### SLOW MOTION

Este efeito danifica o console, cartucho ou controle?

RAFAEL PITONI  
Poá, SP

O slow motion ou câmera lenta é um recurso que certos joysticks oferecem e que fica pausando o jogo repetidamente. Com isso, os movimentos do game parecem estar na velocidade de câmera lenta. Não podemos afirmar se ele danifica alguma das coisas que você mencionou, mas na dúvida é bom usar somente quando necessário, ok?

### STREET 1

Existe o game Street Fighter 1? Para quais sistemas foi lançado? Vocês poderiam publicar uma foto deste game?

ALESSANDRO DURVAL  
Alta Floresta, MT

Existe sim, Alê. O jogo saiu há um bom tempo para arcades e PC Engine. Aí vai uma foto para matar sua curiosidade.



SF1, a versão de PC Engine



# CADERNOS TILIBRA 93. MATRICULE-SE JÁ.



A Coleção de Cadernos Tilibra 93 já está à venda nas boas papelarias.







# NINTENDO CHEGA AO BRASIL



Depois de anos de tentativas frustradas, a Nintendo finalmente chega ao Brasil. A responsável pela boa notícia é a Playtronic, empresa formada pela Gradiente e pela Estrela. Os primeiros produtos Nintendo made in Brazil chegam às lojas antes do Natal. A Playtronic será a primeira empresa no mundo inteiro a fabricar a linha Nintendo fora do Japão. A gigante dos games dará suporte técnico no processo de transferência de tecnologia para seu representante brasileiro.

Apesar de poucos detalhes terem sido divulgados, dois fatos chamam a atenção: um bom e outro ruim. O bom: a linha Nintendo da Playtronic terá lançamento simultâneo com os Estados Unidos. A ruim é que os preços serão compatíveis com os da Tec Toy. Ou seja: muito elevados quando comparados aos praticados nos States. Tec Toy e Playtronic se justificam, afirmando que os preços são mais elevados por causa dos altos impostos brasileiros. Fique ligado! Em breve, mais detalhes sobre a Nintendo no Brasil.

## STARFOX SUPERA STREET FIGHTER 2 NO JAPÃO

Starfox, o primeiro game da Nintendo a usar o incrível chip Super FX, já é um fenômeno de vendas. O game da raposa do espaço vendeu 700 mil unidades na primeira semana no Japão, superando a venda de cartuchos de SF2 na sua primeira semana. As lojas ficaram lotadas e com filas de até 2 kms para entrar. O sucesso só não foi maior porque não havia estoque suficiente para atender os vorazes gamemaniacos. Starfox sumiu das prateleiras.

### A fórmula do sucesso

O segredo do sucesso dos grandes lançamentos no Japão é a estratégia armada pelas softhouses. É tudo planejado nos mínimos detalhes. Confira as etapas:

1 As locadoras, que são todas cadastradas, recebem os cartuchos das softhouses para um período de testes.

2 Os games não podem ser alugados, apenas testados nas próprias locadoras durante uma ou duas semanas.

3 As locadoras mandam um relatório com os prós e contras do cartucho, na opinião dos jogadores.

4 As softhouses, com base nos estudos feitos com as locadoras, produzem o game. Às vezes, como no caso de *Sonic 2*, elas mexem um pouco no jogo: aumentam ou diminuem fases, deixam o game mais ou menos difícil e coisas do gênero.

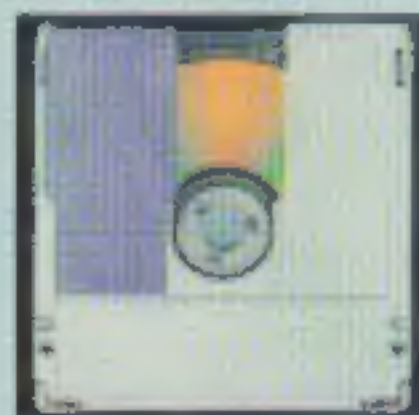
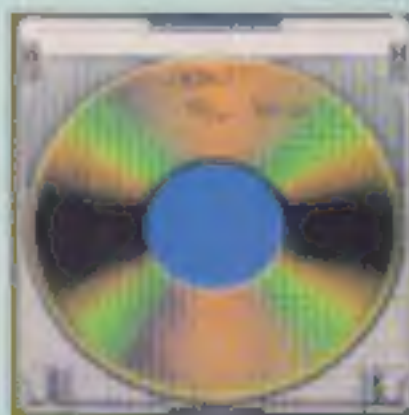
5 Os games finalmente chegam às lojas, já com o respaldo do público. Ou seja: o gamemaniaco vai para as lojas sabendo o que quer comprar, pois teve a oportunidade de jogar na sua locadora antes.

## NINTENDO ACABA COM A BOATARIA E DÁ DETALHES DO SEU CD-ROM

Agora é pra valer. A Nintendo do Japão acabou com a festa dos fofaqueiros e anunciou detalhes técnicos de seu CD-ROM. O Super NES NO Drive, nome oficial da maravilha, terá mesmo 16 bits, mas virá com chips quentíssimos. O melhor deles é um co-processador utilizado em estações gráficas de primeira linha. Nem é preciso dizer que a qualidade gráfica dos games será de encher os olhos. A velocidade de processamento (de transmissão de dados) será de 300 kb por segundo, o dobro da capacidade do Sega CD.

cidade do Sega CD.

Os discos não serão CDs comuns, mas uma espécie de disco-cartucho, protegido por uma caixa de plástico. Ao colocar o jogo dentro do aparelho, ele se abre, liberando o CD. Esta sacada, além de aumentar a durabilidade dos discos, inibe a pirataria. E como vocês têm acompanhado nesta coluna, os japoneses estão muito preocupados com a pirataria. Só não anunciaram a data de lançamento e detalhes sobre compatibilidade. Aguarde novidades em breve.



O CD dentro da cápsula e com a janelinha aberta para leitura

## SUPER FX PARA TODOS OS GOSTOS

A Nintendo está rindo sozinha. O sucesso de *Starfox* foi tão grande que ela já anunciou que, a partir de abril, todos os seus games virão com a nova maravilha. Os próximos lançamentos, já confirmados, são uma nova versão para *Super Mario World* (para acompanhar o lançamento do filme nos States), *Battletoads* e uma incrível versão para *Dracula*, o clássico do terror. Vale a pena apostar nestes games: o Super FX não é brincadeira!!!

## SEGA E NEC CAPRICHAM NO MEGA DRIVE 2

A união entre Sega e NEC começa a render bons frutos. A maior notícia no Japão é que o centro de desenvolvimento da NEC já está produzindo os chips dos novos Mega Drive 2 e Mega CD 2. O novo Mega Drive terá um chip semelhante ao Super FX, que fará efeitos em 3D muito melhores. Também terá um processamento muito mais rápido. E mais: a paleta de cores também será expandida. Oba, a coisa está melhorando!



os primeiros consoles Nintendo brasileiros chegam até o final deste ano. Enquanto isso, no Japão, a Sega acelera o projeto do novo Mega Drive e Starfox provoca filas e quebra recordes de vendas... UAU! Confira: é muita areia pro seu caminhaezinho



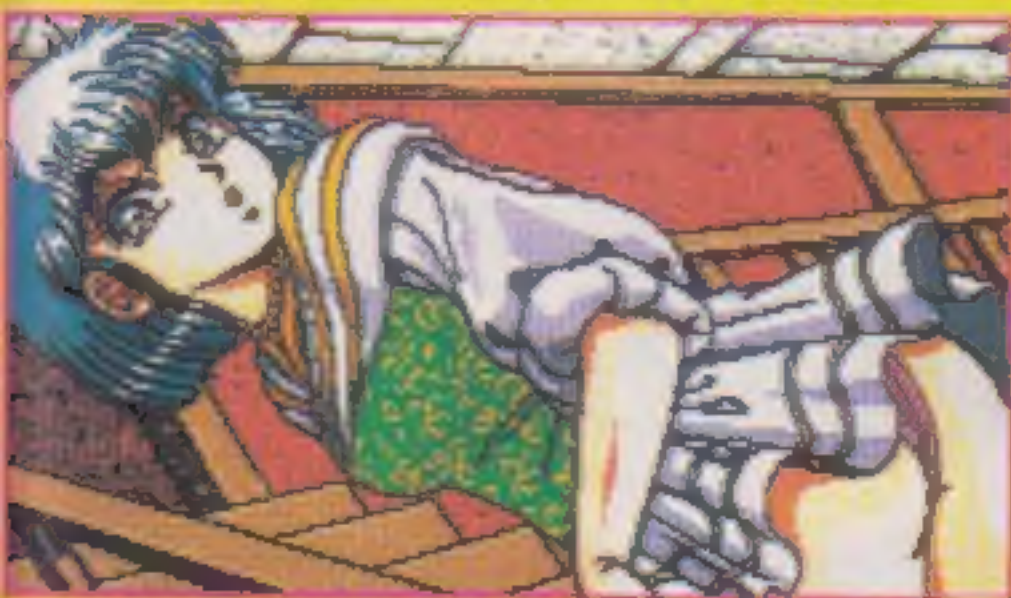
## NEC LANÇA UM CATÁLOGO COMPLETO

A NEC japonesa, fabricante do PC Engine e PC Engine GT acaba de lançar seu novo catálogo. Trata-se de um presentão para os gamemaniacos: um livro com 146 páginas que lista os 389 jogos já lançados pela empresa, informa a ficha técnica e história de cada game e todos os números: quais venderam mais (e se foi pelas músicas ou gráficos), os recordistas nas locadoras, quantas vezes e quantos meses permaneceram nas listas dos mais procurados, preço de lançamento e preço atual etc etc etc.

O Guia foi incluído como brinde na edição de fevereiro da revista PC Engine Fan e está agradando muito. Tanto que Nintendo e Sega já estão pensando em fazer catálogos completos de seus jogos. Por um motivo simples: as lojas de games japonesas estão usando o catálogo da NEC para orientar os compradores e isso, é claro, aumenta as vendas. Por enquanto, a Sega só publicou dois guias dos jogos lançados para o Mega CD e a Nintendo publicou um pequeno catálogo dos seus games mais vendidos em 1992. Completo mesmo só o da NEC.

## GAMES ERÓTICOS FAZEM SUCESSO NO JAPÃO

Os games eróticos vendem como água no Japão. Desde que a NEC passou a lançar três jogos eróticos por mês, as vendas do seu PC Engine aumentaram horrores. A Sega não marcou bobeira e anunciou que, já em abril, lançará games eróticos para Mega CD. A maioria destes games são versões que já haviam saído para MSX. Eles não são pornográficos, mas já preocupam os pais dos gamemaniacos. Para acalmar os papais e mães, os jogos eróticos vêm em caixas especiais, num pacote muito discreto. A Nintendo, famosa por sua visão mais conservadora, por enquanto não está ligando a mínima para esse promissor filão.



Dragon Knight 2: game erótico para o PC Engine GT-RUM

# TOP TEN

Al galera, esse é um Top Ten que alegra os olhos. As continuação indicam que a maioria dos votantes é de jogadores fiéis, que já deliraram as primeiras versões. Isso mostra que a nossa parada de sucessos está com muita representatividade e dá o maior pique à equipe de Ação Games. Além disso, veja que variedade de gêneros: panca-daria, simulador, ação, aventura e um adventure que dá gosto ver na terceira posição da preferência geral. A moçada elegeu até um cartucho pirata (Street Fighter 2 para Nintendinho), o que mostra que é hora das softhouses acordarem, porque nós queremos mais, muito mais! A gente não se contenta com pouco. Não é?

- 1 - STREET FIGHTER 2 - Super NES
- 2 - SONIC 2 - Mega Drive
- 3 - SHADOW OF THE BEAST 2 Mega Drive
- 4 - SONIC 2 - Master System
- 5 - YAMATODAS HINJA 3 - Nintendo
- 6 - TURTLES 4 - Super NES
- 7 - CAJART STRIKE - Mega Drive
- 8 - BATTLETOADS - Nintendo
- 9 - STREET FIGHTER 2 - Nintendo
- 10 - ASTERIX - Master System

## DICA

SE VOCÊ NÃO QUIZER RECORTAR A SUA REVISTA, MANDE XEROX DO CUPOM

PARA PARTICIPAR, PREENCHA E MANDE PARA NOSSO ENDEREÇO

## TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900

### MODELO/CONSOLE

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> MASTER SYSTEM | <input type="checkbox"/> SUPER NES  |
| <input type="checkbox"/> MEGA DRIVE    | <input type="checkbox"/> COMPATÍVEIS NINTENDO   |
| <input type="checkbox"/> GAME GEAR     | (Phantom System, Hit-Top Game, Dynavision II e III, Bit System, Super Charger e Geniecom) |
| <input type="checkbox"/> GAME BOY      |   |

NOME DO JOGO \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Bairro \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_

Cidade \_\_\_\_\_ Est. \_\_\_\_\_

Data do Nascimento \_\_\_\_\_ ODD \_\_\_\_\_ Telefone \_\_\_\_\_



# Família Addams II

FAMÍLIA ADDAMS 2 - PUGSLEY'S  
SCAVENGER HUNT/Ocean

Idade 8 anos 1 jogador



Se você acha a sua família esquisita é porque nunca ouviu falar da Família Addams. Neste seu segundo game para Super NES eles exageraram.

Vandinha, a garota, estava sem ter o que fazer e decidiu bolar um jogo para divertir seu irmão Feioso. Ela escondeu um objeto pelos cantos de cada um dos seis cômodos da mansão e disse: "maninho, a diversão é toda sua".

Como em tudo que diz respeito aos Addams, Vandinha não está só brincando. Ela coloca Feioso em situações de vida ou morte: armadilhas e mais armadilhas prontinhas para tirar sangue do entediado irmão. Cada quarto reserva uma surpresa. De guilhotinas a morcegos famintos, tudo acontece em Família Addams 2.



## PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

### Gráficos impressionantes

Você é Feioso e deve encarar o jogo para encontrar os seis objetos que estão com os chefões das fases. Não será fácil! Você pode ter até 7 vidas com três corações de energia. Mas qualquer erro tira um coração. Se perder as 7 vidas antes de detonar o chefe, volta para o início da fase. Um saco!

Mas os cenários são perfeitos e a animação é impecável. Tudo com muita criatividade. A música também não fica atrás, com efeitos sonoros variados e até um piano tocando jazz. Respire fundo, coloque as caveiras de plantão e entre com tudo em Família Addams 2, um game que consegue ser ainda melhor que a primeira versão para Super NES.

### UMA MANSÃO MUITO LOUCA



Família Addams 2 tem sete fases no total. Elas são identificadas por portas ou entradas. Você precisa achar um objeto nas seis primeiras para poder entrar na última fase. Só um detalhe: as portas 2 e 7 ficam trancadas no começo. Confira acima, o que rola em cada porta.



Vá atrás de grana! A cada cem moedas você descola uma vida extra. Detone!!!

## PORÃO



É tudo muito escuro. Tome cuidado com as surpresas do subterrâneo



Você vai suar muito para chegar à saída da primeira parte. Boa sorte!



Gráficos requintados em uma fase que tem surpresas de montão



Na segunda parte, vá para a esquerda para achar uma passa-petsecrta...

...com entrada na plataforma de baixo

## COMO PEGAR O SPIDER VENOM



Pule para a direita para uma plataforma aparecer. Surpresa...



...você consegue uma vida extra



Passagem secreta à vista. Entre sem medo para descolar muita grana



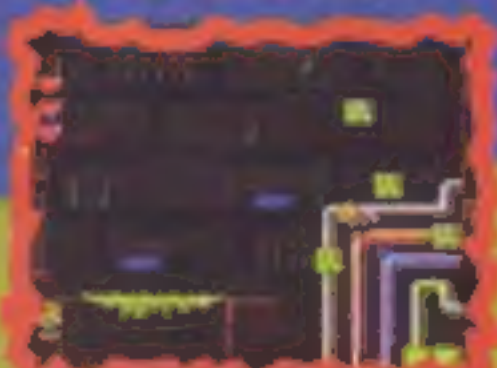
Entre, pegue o segundo ponto de interrogação, desça, pegue os itens



Ná uma passagem secreta entre as duas áreas da esquerda



Pule na moeda para a plataforma de baixo. UAU! Outra passagem secreta



Calma na saída: espere os dois Goombas para pular na plataforma



Pedreira pura! Não dá para ir por baixo. Vá pelas plataformas do alto



Bata no quadradinho da esquerda (em baixo) e suba pela esquerda



Finalmente o chefe. É uma gralha muito louca: olhe a cara dela



Pule na cabeça para acabar com as oito patas. Use as plataformas



Ufa! Você conseguiu o Spider Venom. Faltam só cinco objetos. Boa sorte!

## QUARTO DE VANDINHA



Suba nas correntes para livrar-se das guilhotinas. Cuide da sua cabeça!



Estas lanças desabam quando você menos espera. Corra sempre



É tudo muito normal. Dá até para pegar coroa nas balas de canhão



Suba na bala, pule na plataforma e volte para a bala. É o único jeito

## SÓTÃO



# STREET FIGHTER II

## TURBO

Os piratas não dormem no ponto. Poucas semanas depois de a Capcom lançar uma versão turbinada para Street Fighter 2 dos arcades, chegou esta versão turbinada para Super NES. O game é exatamente o mesmo e tem apenas um problema: o segundo personagem de cada luta tem seus traços um tanto quanto grosseiros. Mas nem este detalhe técnico tira as qualidades deste cartucho. Afinal, com o turbo o game fica completamente diferente. E a maioria dos streetmaníacos do planeta vai adorar esta versão detonante!

O turbo no programa do game faz com que o jogo fique muito mais dinâmico. Afinal, em vez de ter apenas um plano alto, agora são pelo menos três. É uma curtição totalmente diferente lutar nas alturas. Uma piração. Os botões de soco e chute já vêm com turbo. O game é uma pauleira só. Confira as imagens malucas que você verá com esta versão turbinada pirata. Demais!!!



Magias para todos os gostos. Veja que lindura: Ryu e Ken nas alturas



Dá voadoras e mais voadoras: elas são um arraso total. Detona mesmo!



O Dragão Punch fica mais bonito, além de tirar bem mais energia



Cyclone Kick em grande estilo no meio da tela. Apenas indelével!



Chute rápido e perto do marcador. Será que ela não cai? Incrível, não?



Stanka é meio mágico. Afinal, cho-que alto não é pra qualquer um...



A famosa bolinha é pra lá de detonante. Derruba os inimigos!!!



O enorme Honda também apronta as suas. Veja que engraçado



Pilha triplo com pegada no ar. Sazonagem em grande estilo. Legal!



Guile ficou animal. Seu tico-tico tira mais energia do que nunca



Agarre os adversários no meio da tela. Este americano não é nada bobo



Dhalsim está mais rápido que a luz. As rastreiras são dignas do Fórmula 1



Encha o peito e queime todo mundo. É mais: do lugar que bem entender

**Estas  
são apenas  
algumas loucu-  
ras deste cartu-  
cho turbinado.  
Confira você  
mesmo**

### UM PIRATA CHAMPION EDITION

Existe um outro cartucho pirata circulando nas locadoras, com uma versão Champion Edition de SF2. Mas não se empolgue muito, pois a empresa, muito safada, apenas incorporou ao game o código que pode ser usado com o Game Genie. Aquele mesmo que divulgamos na edição nº 28 e que foi descoberto por acaso. Resultado: cabeça no lugar do joelho, chefões queimados e golpes reduzidos. Apesar de tudo, dá para jogar com os chefes.





Riggs e Murtaugh são dois policiais experientes, trabalhando em portas dentro da delegacia. Cada porta corresponde a uma tarefa específica. No jogo, você pode escolher entre dois personagens, Riggs ou Murtaugh, cada um com suas próprias habilidades. Riggs é mais rápido e forte, enquanto Murtaugh é mais inteligente e tem mais experiência. Você pode reaver os policiais em 4 Continuas com Lethal Weapon.

## ITENS

	recarrega sua pistola com seis balas
	acrescenta um minuto ao seu tempo de jogo
	aumenta um distintivo de seu marcador de energia

O SEU MARCADOR DE ENERGIA TEM CINCO DISTINTIVOS. VOCÊ PERDE UM DISTINTIVO QUANDO É ATINGIDO DUAS VEZES.

CONTROLES	
	chute
	pulo
	troca ou cambia nota na água
	ataque com cambalhota
	abaixar-se

Mel Gibson e Danny Glover são dois policiais experientes, trabalhando em portas dentro da delegacia. Cada porta corresponde a uma tarefa específica. No jogo, você pode escolher entre dois personagens, Riggs ou Murtaugh, cada um com suas próprias habilidades. Riggs é mais rápido e forte, enquanto Murtaugh é mais inteligente e tem mais experiência. Você pode reaver os policiais em 4 Continuas com Lethal Weapon.



### MISSÃO 1

Uma quadrilha de traficantes está a fim de "exportar" uma grana pelo porto de Los Angeles e você tem de impedir a manobra.



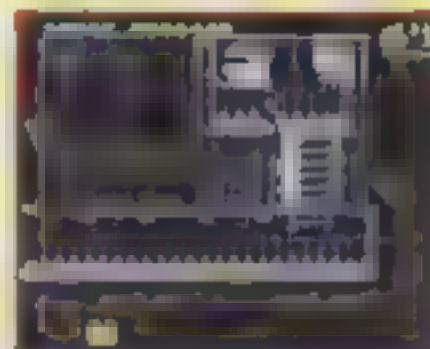
Mande chumbo nos caras com arpões ou com revólveres.



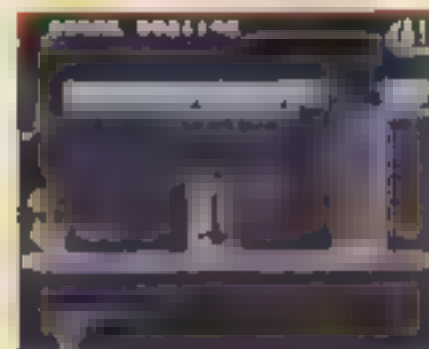
Não tem jeito: pule nestas ganchos para poder continuar.

### MISSÃO 2

Um grupo de terroristas colocou bombas no metrô. Você tem de entrar pelos esgotos e detonar todos os bandidos até chegar ao chefe.



Encoste nestas chaves on/off para abrir portas de passageiros obrigatórias.



Pule na máquina de refrigerantes e dela, pule novamente agarrando o chato por trás.

### MISSÃO 3

Outra organização de bandidos colocou uma bomba numa enorme loja. Você está no estacionamento. Encontre e desative a bomba.



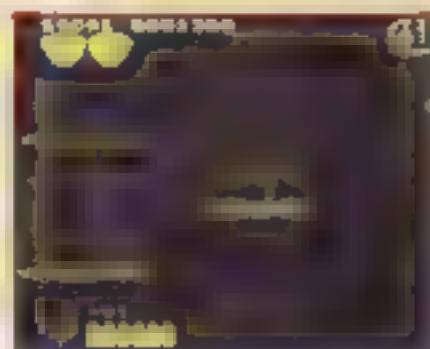
Use as portas numeradas e as subidas ou descidas para se locomover mais depressa.



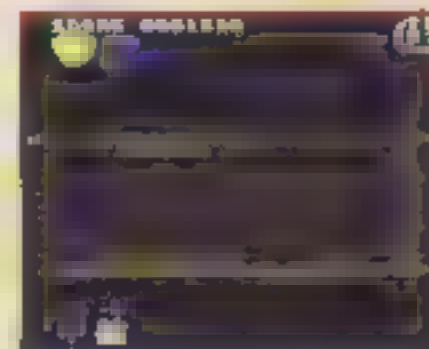
Pendure-se nos cabos para atravessar por cima dos buracos indesejáveis.

### MISSÃO 4

Num edifício de escritórios, o baixinho Leo Getz virou refém. Ele depende de você, meu chapa!



Use as plataformas em para seguir em frente. Mas cuidado para não cair no buraco.



Fique esperto com esses ladrinhos: eles cedem e você pode tomar um capote fatal!



# COOL WORLD



Se (nome do ric)   
 superpelo II.

oito. Crie-se: Aguarde do sucesso!

Alguns dos nomes do jogo   
 como exemplo de...

100.000/   
 100.000/

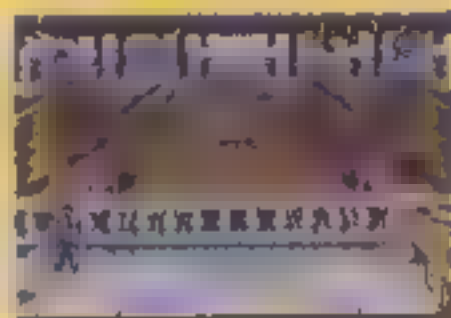


## JOGO EM TELA

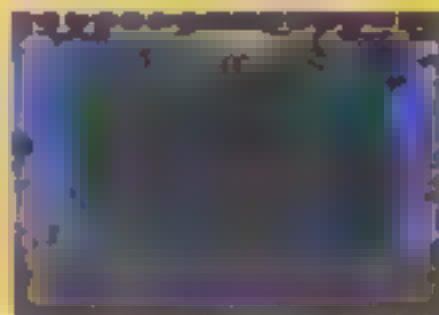
Voce circula entre o mundo dos humanos e o mundo do desenho animado. Para passar de um mundo ao outro, voce precisa de itens para trocá-los por outros.



Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Para um vaso de flores e o jogo   
 100.000/



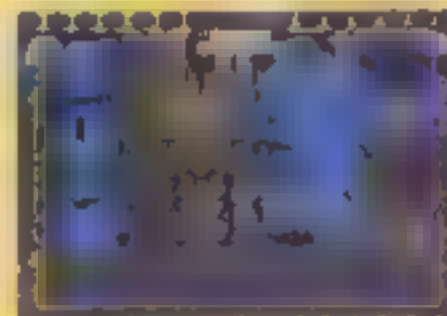
Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



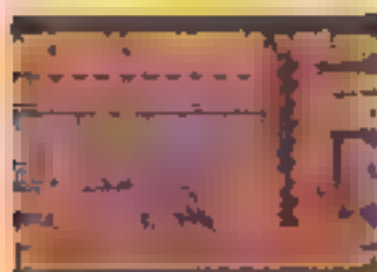
Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Exemplo de um jogo entre os   
 100.000/



Acerte o presente e o jogo   
 para ver quando outros de   
 quenos na tela



Uma vez no carro, na barra   
 em nada. Se não há para o   
 carro não encerre, é o fim



Uma verdade: a tela de   
 choque e o jogo se torna   
 as e outras de jogos



DIPS. Quando o jogo se   
 preso. A tela se torna   
 nada mais de jogar



A e o jogo over e bem   
 sacado. Este Cool World é   
 mesmo demais









### FAZAS ATRAS

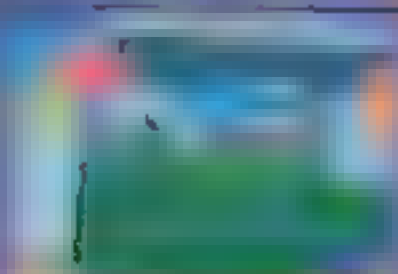
PROTEJA MUITO BEM OS SEUS TRÊS COLEGAS ELES ANULAM OS TIROS QUE VÊM POR TRÁS

• • • • •

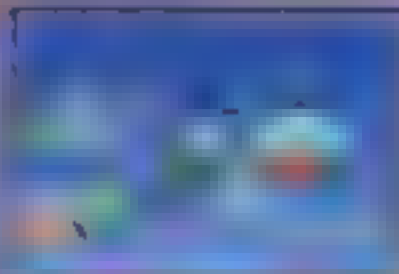
DETONE PARA GANHAR CONTINUES SE TUDO FOR BEM DA PARA DESCOLAR UM CONTINUE NO FINAL DA FASE 2 E OUTRO AO ACABAR A FASE 4

• • • • •

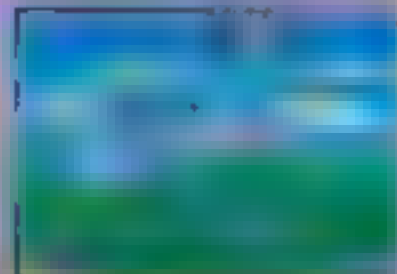
FALDO PEPPY E SLIPPY VIVEM DANDO CONSELHOS PARA VOCE E UMA PENA QUE ESTEJA TUDO EM JAPONÊS OU EM INGLÊS POIS A VERSÃO AMERICANA JÁ CIRCULA POR AI



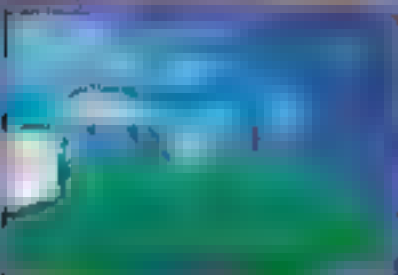
Passe por dentro de todos os arcos bem no começo da fase



Este é o primeiro chefe da game Capriche!



Espere a portinhola abrir e mande bala. Não perca tempo com isso



Depois do último arco você consegue o tiro duplo. Será muito útil!



O chefe se abre. Atire com tudo no meio dele. É jogo rápido!



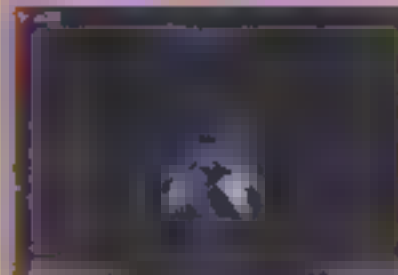
Segundo chefe. a coisa começa a esquentar



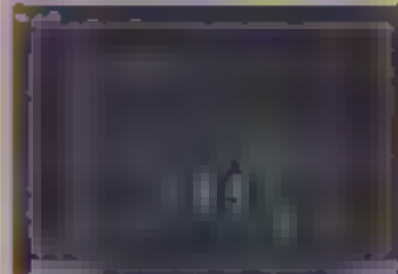
Mira bem nas partes que piscam. Ele só fica vulnerável quando vermelho



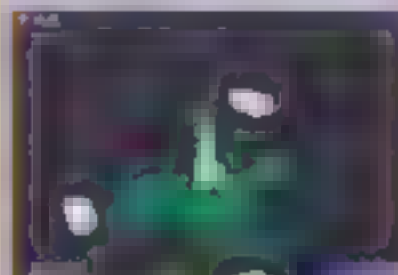
Assim que ele pormer um pedaço concentre-se em detonar o meio dele



Fique esperto para pegar o tiro da me tralhadora. É detonante!!!



Atire três vezes no triângulo para a vida extra pntar na loja



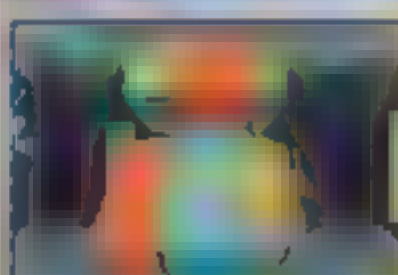
Não marque touca Pegue esta nave extra para não ter problemas futuros



Aproveite o tunel para ficar invisível e invencível. Mas dura pouco tempo



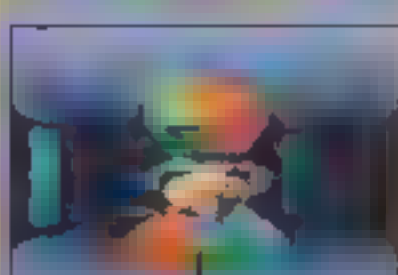
As setas enganam. Suba quando elas mandam descer e vice-versa



Terceiro chefe. Simpatico, não?

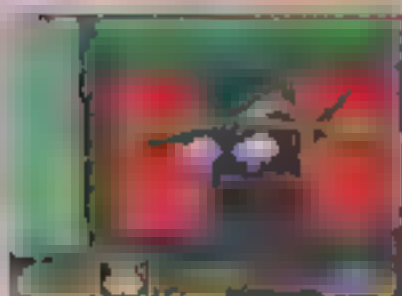


Comace destruindo os lasers que ficam nas paredes. É meio chati



Logo em seguida atire bem no núcleo da nave. Fuja de seus ataques OK?

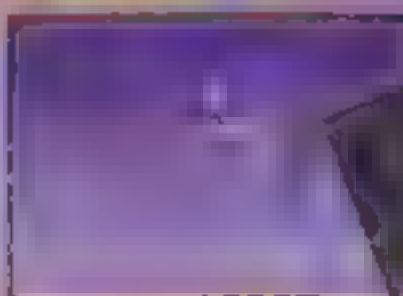




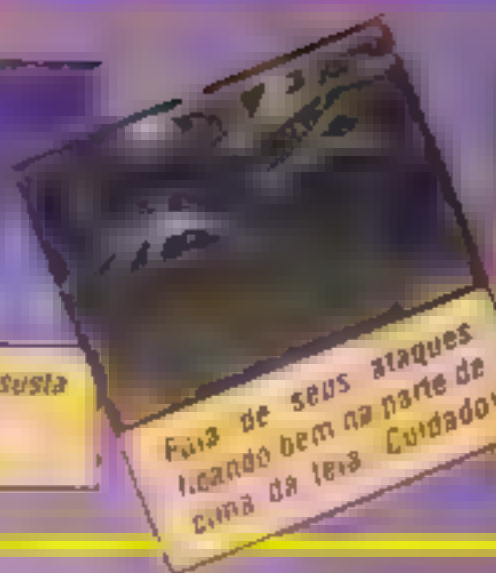
Atire com tudo na porta para abrir passagem. É o único jeito de não dançar.



Comece detonando suas enormes e desengonçadas pernas. Fogo nelas.



O quarto chefe já assusta bem mais.



Fua de seus ataques ficando bem na parte de cima da tela. Cuidado!

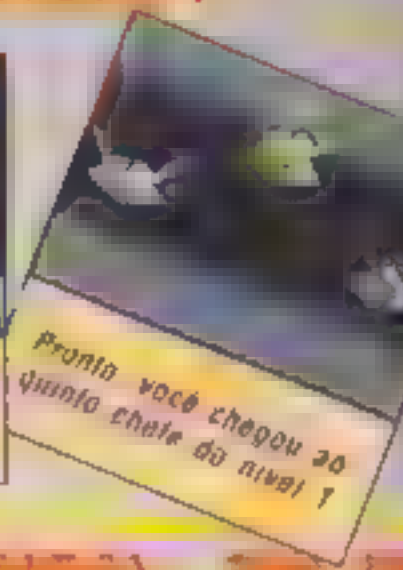


Quando ele soltar fogo desça para a parte de baixo. É o local mais seguro.

## FASE 5 - VENCEDOR 1



Não deixe este inimigo nem piscar, ele tem quatro canhões de laser! É mole?



Pronto, você chegou ao quinto chefe do nível!



Acerte bem na sua cara. Ele foge e você fica meio sem saber o que fazer.

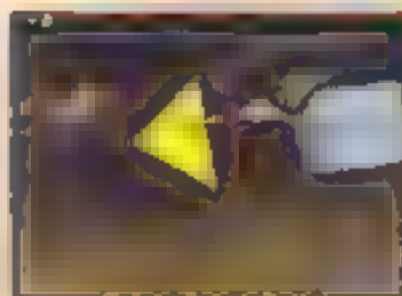


Ele se transforma em três. Descubra o verdadeiro e mande .

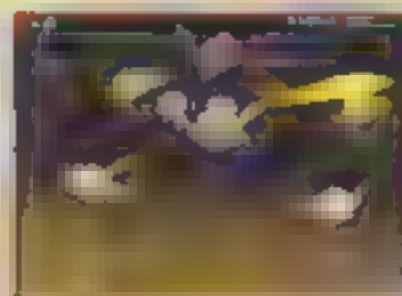


Cubra o chão de verdade com tiros e munições. Uma bomba pode ajudar.

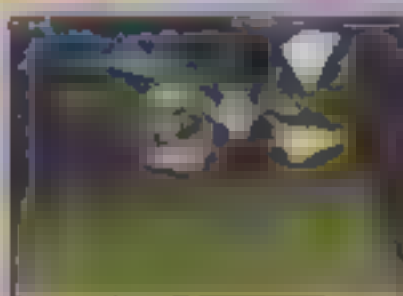
## FASE 6 - VENCEDOR 1 - THE END



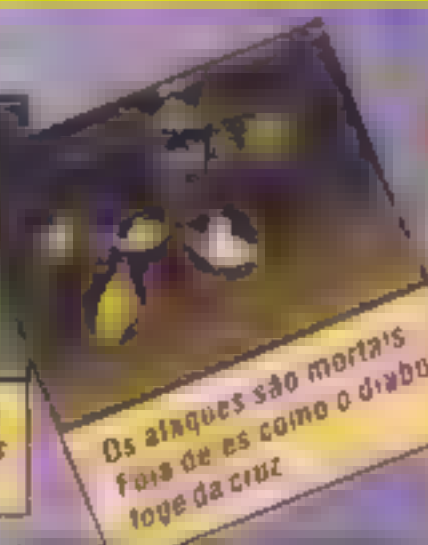
Atire nas setas para que elas mudem de sentido. Ele tentam enganar-lo.



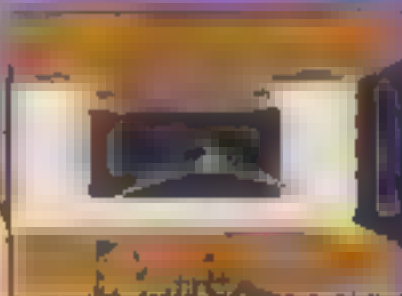
O subchefe é o mesmo da quinta fase, mas ele já chega triplo.



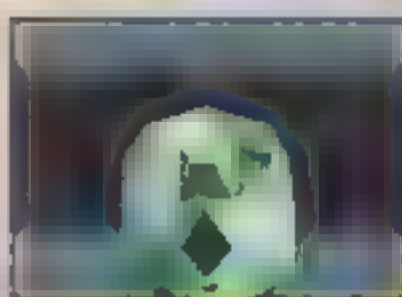
Quando ele vier para cima recue. Atire sem parar nos pontos vulneráveis.



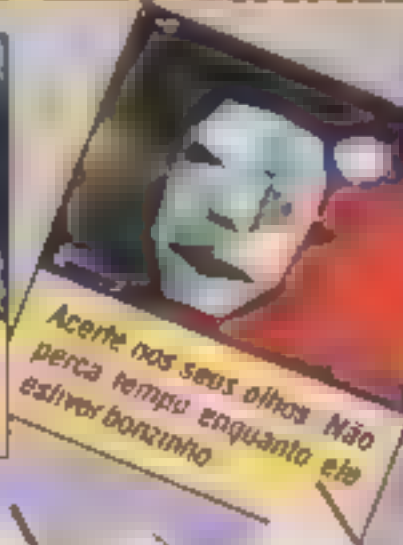
Os ataques são mortais. Fica de es como o diabo foge da cruz.



Este luneta animal. Vá pelo meio para ter mais espaço para manobras.



Linda e temida, o último chefe finalmente aparece.



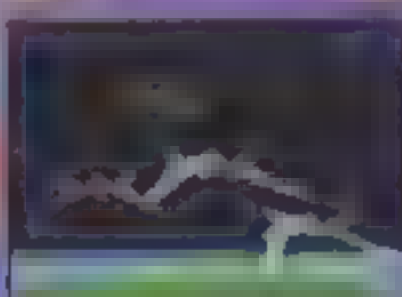
Acerta nos seus olhos. Não perca tempo enquanto ele estiver bonzinho.



Incrível. Ele enche o peito e suga tudo o mais em pouco que existe na tela.



Atire no cubo com o macaco dentro. Use bombas e mais bombas e boa sorte.



THE END. Você acabou o primeiro nível do game.

### STREET FIGHTER 2

#### Mais códigos para Game Genie

Esses códigos se somam ao que já temos e dão ao personagem "Guile" (com o código "A467") o poder de saltar triplas vezes e mais. O game fica mais divertido. Ative: Teve estes códigos: DFA9-A467 para lutar sem

em prospeção. DBF0-A907 não ficar tonto com estrelas em sua cabeça. 9D00-DB00 para que todos os ataques fiquem mais fortes e mais rápidos.

### THE ADDAMS FAMILY

70 vidas e cinco corações se você perder o código esporte que acrescenta o

do jogo. Se quiser mais pontos, use o código "A467" para que o personagem "Guile" (com o código "A467") o poder de saltar triplas vezes e mais. O game fica mais divertido. Ative: Teve estes códigos: DFA9-A467 para lutar sem



**DEM AÍ A GRANDE CHANCE  
DE VOCÊ MOSTRAR QUE É  
THE BEST!**

**2º CAMPEONATO  
BRASILEIRO**

**NESCAU  
DE GAMES**

**PARTICIPE!**



**SÃO QUATRO CATEGORIAS  
PRA VOCÊ DETONAR!**

**NINTENDO**

**MEGA**

**MASTER**

**SUPER NES**

**Vamos lá! Comece hoje mesmo a arrepiar  
no joystick e a aumentar os seus "scores"  
Logo, logo você estará competindo com as  
maiores feras dos games.**

REALIZAÇÃO

**REVISTA**

**AÇÃO  
GAMES**

PATROCÍNIO

**NESCAU**



EDITORA  
**AZUL**





**A saga continua** Depois das versões para arcades Neo-Geo e Super NES, Fatal Fury chega para Mega Drive. O lançamento faz parte de uma estratégia da SNK, a empresa que fabrica o Neo-Geo e fez a versão original de Fatal Fury. A SNK cedeu os direitos de alguns de seus jogos para Sega e Nintendo. Aquela que fizer as melhores versões para seus games ganhará um suporte técnico da própria SNK.

Fatal Fury é a primeira experiência neste sentido. Apesar das pequenas diferenças entre as versões para Mega e SNES (são 11 lutadores no SNES e 8 no Mega), a batalha está empatada: ambas são legais mas parecem brincadeira de meu gosto quando comparadas à arrasadora versão para Neo-Geo. A principal diferença é que os golpes são mais fáceis no SNES que no Mega. Por outro lado, Fatal Fury para Mega é mais rápido que para SNES. Resultado: empate técnico.

## Imagens e lutadores

Geese Howard é um vilão da pior espécie. Além de controlar

grande responsável pela morte do pai de Terry e Andy Bogard, um das artes marciais. Os irmãos Bogard têm um objetivo duplo: reinar como o melhor lutador do planeta e vingar

ça. Para não entrar no percurso até o chefe final, Terry e Andy contam com a ajuda de um amigo muito especial: Joe Higashi.

Fatal Fury rola de duas maneiras diferentes. Na opção 1 jogador, você pode lutar com Andy, Terry ou Joe lá no versus mode, por jogadores você escolhe qualquer um dos oito lutadores. Fatal Fury é um ótimo game de luta para Mega. Os gráficos poderiam ser mais bonachados e os golpes mais variados. Mas com um pouco de técnica por dentro das manhas deste jogo de personalidade explícita. Boas porradas.

Terry e Andy Bogard e seu amigo Joe Higashi são os três principais lutadores do game.



Escolha um dos três lutadores e boa sorte. Pancadaria explícita à vista.

## CONFIRA AGORA OS MELHORES GOLPES DE CADA UM

**TERRY BOGARD**



Supersoco:  $\downarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$   $\rightarrow$  A  
Parafuso:  $\downarrow$   $\uparrow$  A  
Tesoura:  $\downarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B  
Magia:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A



Supersoco:  $\downarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$   $\rightarrow$  A



Parafuso:  $\downarrow$   $\uparrow$  A



Tesoura:  $\downarrow$   $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B



Magia:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A

**ANDY BOGARD**



Magia:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A  
Corridinha:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  A  
Corrida com pé de fogo:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B  
Mortal:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  B



Magia:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A



Corridinha:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  A



Corrida com pé de fogo:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B

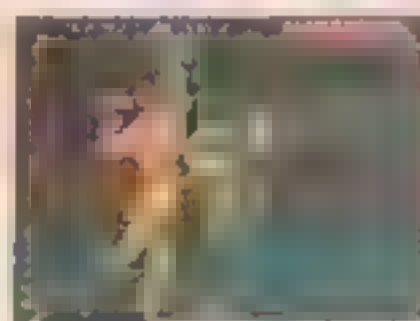


Mortal:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  B

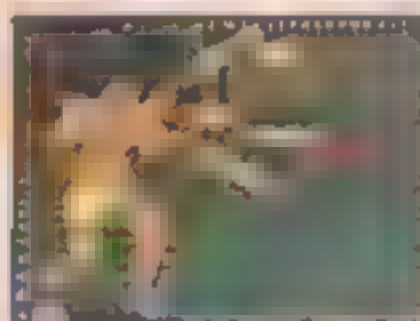
**JOE HIGASHI**



Golpes mágicos:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A  
Tufão:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A  
Socos:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A  
Corrida com pé de fogo:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B  
Patada do tigre:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  R + B



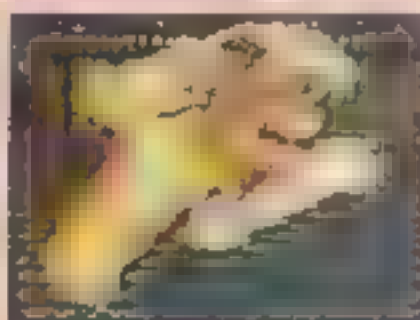
Tufão:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A



Socos:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  A



Corrida com pé de fogo:  $\leftarrow$   $\rightarrow$  R + B



Patada do tigre:  $\downarrow$   $\searrow$   $\rightarrow$  R + B



MICHAEL MAX



Super hipersoco ← → + A



Uppercut ↙ ↘ ↗ → + A

RICHARD MYER

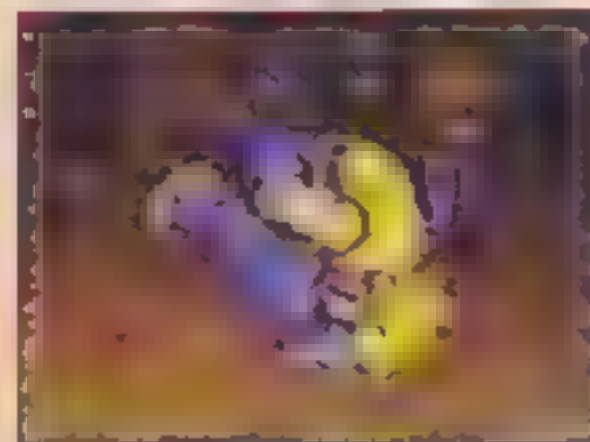


Chute branca ↓ ↑ + B



Ataque fulminante → ↘ ↗ → + B

DUCK KING



Botinha ← → + A



Superataque ↓ ↘ ↗ → ↗ + B

TUNG FU RUE



Magia → ↘ ↗ + B



Magia - Meia lua pra a direita + B (grande)

RAIDEN

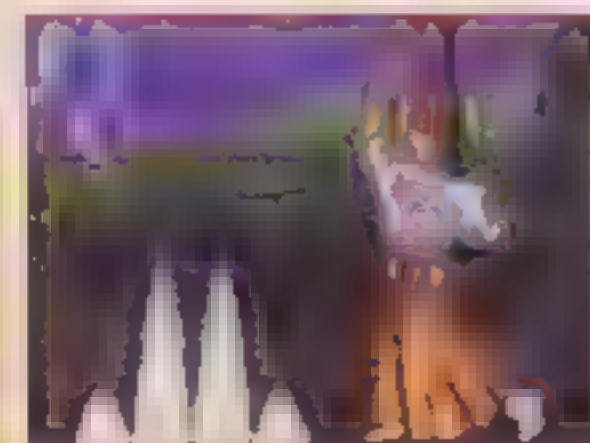


Magia pela boca ← → + A



Ataque-foguete - ↓, ↙, ← + A

CHEFÃO FINAL



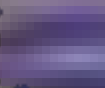


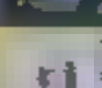
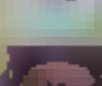

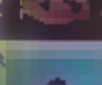

Geese Howard tem esta magia linda. Não se encanta e destruidora. Fuja dela rapidinho.

NO VERSUS MODE, APÓS DERROTAR GEESE HOWARD, VOCÊ PODE JOGAR COM ELE.





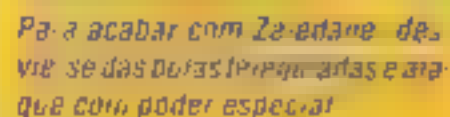
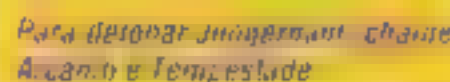
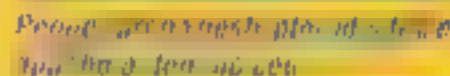
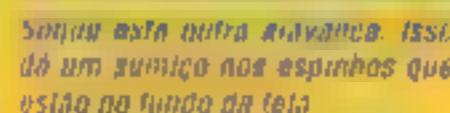
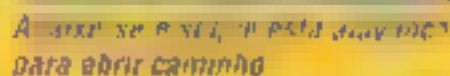


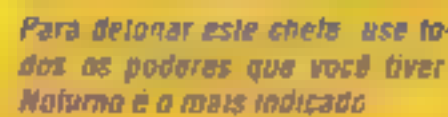
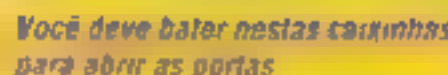
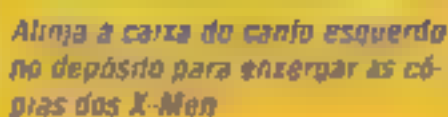
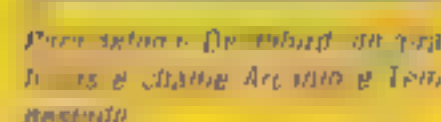
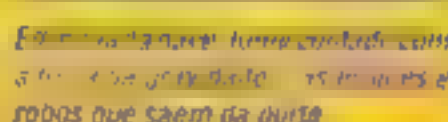
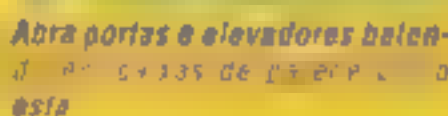
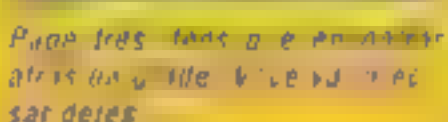
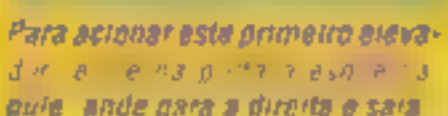


© 2000 International Franchise Association. All rights reserved. International Franchise Association is a service mark of the International Franchise Association. All other marks are the property of their respective owners.

$\frac{1}{2} \left( \frac{1}{2} \right) = \frac{1}{4}$



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26



ESTE Jogo  
NÃO TEM  
CONTINUAÇÃO  
DE 04 QUATRO  
MEXOS POR  
ABANDONAR  
GAME OVER

ACAO GAMES 21



O desenho animado Tiny Toon faz qualquer um rolar no chão de tanto rir. Perrinha e companhia são uma turminha muito louca que se mete em várias enroscadas. O enorme sucesso dos baixinhos da Warner Brothers invadiu o mundo dos videogames, detonando primeiro nos consoles da Nintendo. Mas a Sega, que não é nada bobinha, encomendou uma nova versão para Tiny Toon e tuou demais! O game é daqueles que você começa a jogar e não consegue parar. Lá vem com a versão do Super NES, Tiny Toon do M é bem mais difícil, mas os gráficos derdem e



TINY TOON ADVENTURES / Konami

Até 100% 100% 100%



então, o jogo, o jogo, o jogo, o jogo

### Caça ao tesouro

O game é longo e tem uma história legal. Numa sossegada tarde na Universidade de Acme, onde vivem os pirralhinhos, Perrinha encontrou o mapa de um tesouro escondido. Mas o vilanzinho Vanitino Toon Tapa pegou o mapa e fugiu com um cientista pirralho, o dr. Gene Sp. arar que aproveitou para capturar os pirralhinhos. Agora? Você vai ter que dar uma força para Perrinha.

meu labirinto repleto de perigos.

### Fases pra caramba

O jogo tem 14 níveis, cada um com uma variedade de desafios. Os níveis são acabam quando você

chegar uma galáxia dos 14 níveis até o final da Fase 5.

### Fase 1

Nesta fase, você vai encontrar quando estiver no céu, pule de bloco em bloco para chegar ao chão. Cuidado com alguns blocos que podem te machucar. Merquilha na cachoeira de lama e vá para esquerda para pegar uma vida extra. No nível 3, vá papando cenouras e coletando o que pintar. No nível 3, procure uma caverna onde há uma vida extra.



tem que ir no fundo e pape



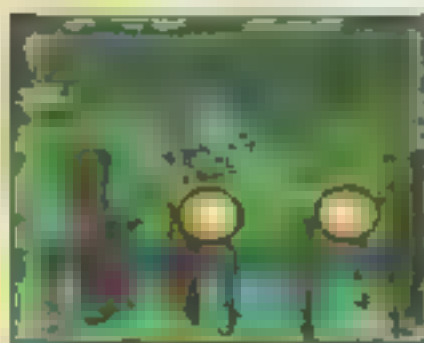
ou xido dos cantos inte o

	recupera um coraçãozinho do life
	aumenta e recupera todo o life
	invencibilidade temporária
	vale um apito que detona todos os inimigos da tela
	50 valem um apito
	vida extra

Esta fase tem 4 níveis. Nos dois primeiros, você vai encontrar as armadilhas. No nível 3, você vai encontrar uma armadilha que te faz cair nos paredões que existem no nível 4. Cuidado com os espelhos que saem do chão. No nível 4, siga as setas dentro dos troncos para poder sair.



Nível 4 - Para conseguir uma vida extra, você precisa andar no sentido horário dentro da seta.



Nível 2 - Não tem jeito. Para passar aqui, você precisa sair os dois perdidos.

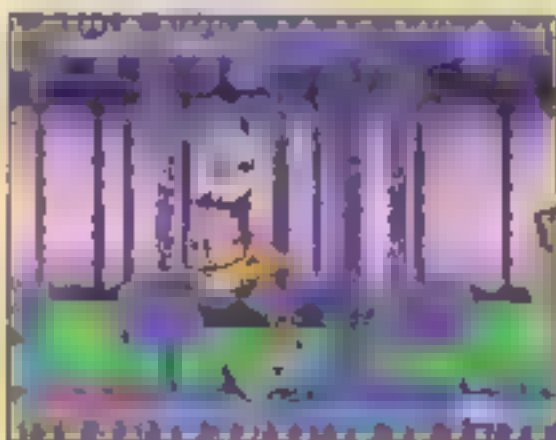
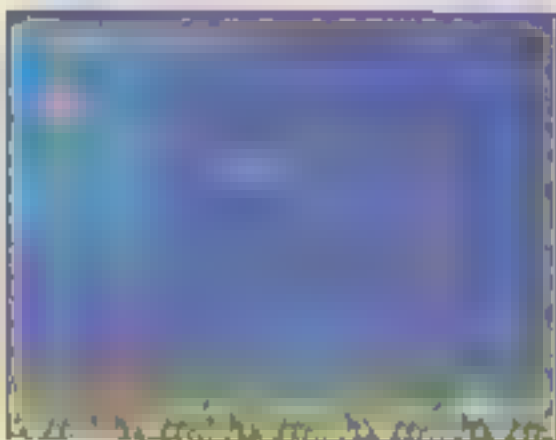


Chefe - Pule de quadrado em quadrado no sentido horário, tentando cair em cima do chefe.



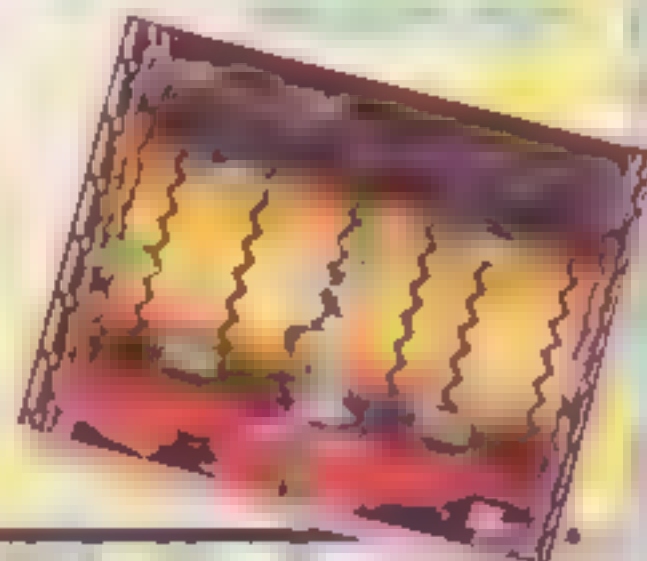
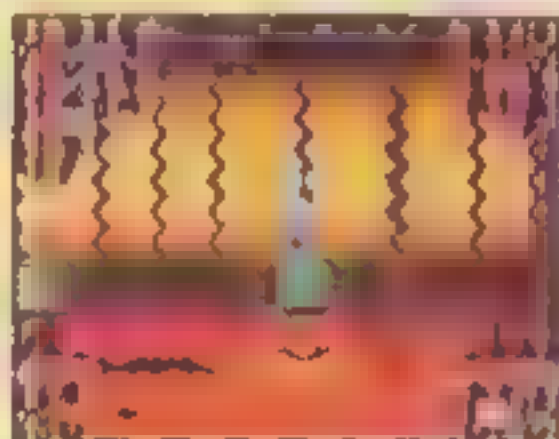
### Fase 3

Fase cavernosa com três níveis. Detone todos os sapinhos e na descida inclinada para a direita não corra da pedra apenas dê um pulo. Ok? Há trechos com estalactites, cuidado com elas. Na caverna todos os bichos são inimigos.

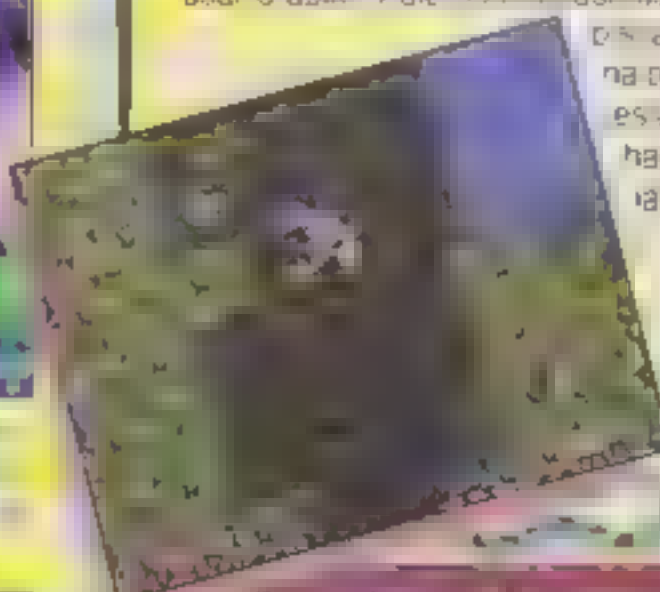


### Fase 4

Fase na caverna triangular, primeiro a ism. Detone todos os sapinhos e na descida inclinada para a direita não corra da pedra apenas dê um pulo. Ok? Há trechos com estalactites, cuidado com elas. Na caverna todos os bichos são inimigos.



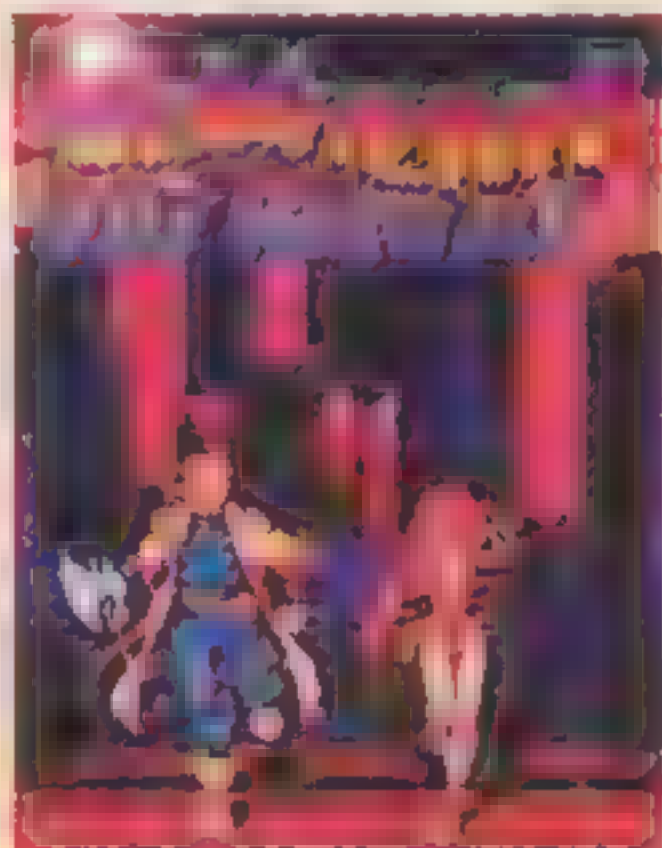
Com o controle e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...  
...e as engrenagens de mar...



### COMANDOS

A	apito para "limpar" a tela
C	RAIA
↓	abaixar se
↓ + B	rasteira





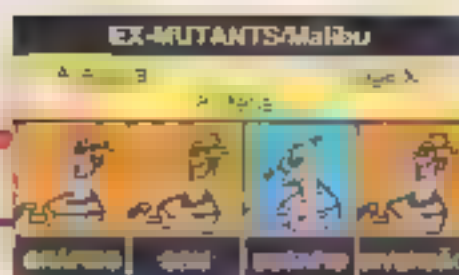
Estamos no ano 2025. A Terra foi devastada por um ataque nuclear que gerou estranhas criaturas geneticamente alteradas. E para piorar a situação, os engenheiros genéticos criaram em laboratório outros seres mais estranhos ainda. Sua missão é limpar os laboratórios genéticos da cidade, vencer os cientistas e salvar a Terra. De quebra, você ainda salva quatro amigos capturados, um ao final de cada fase. Para cumprir a missão, você pode escolher entre dois personagens: Achrya, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher mais rápida e ágil.

Ex-Mutants tem uma história muito legal. Mas tanto os gráficos quanto o som poderiam ser melhores. Mesmo assim, é uma boa opção para quem curte games de aventura com elementos estranhos. Afinal, resgatar a genética da raça humana não é para qualquer um.



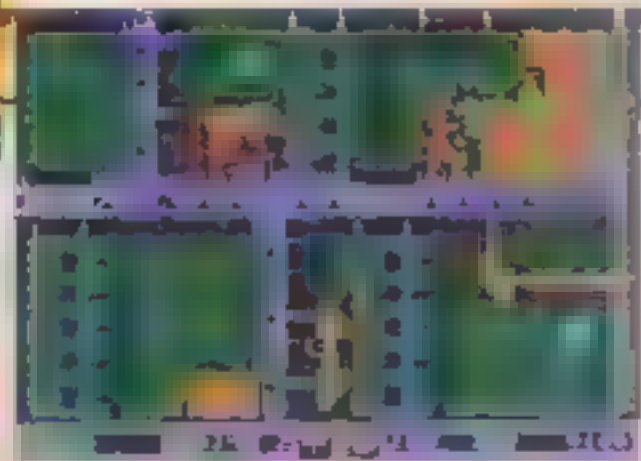
Ex-Mutants é um jogo de aventura com elementos estranhos.

HA VARIAS ARMAS NO GAME. TODAS DE DOIS TIPOS: NORMAIS E ESPECIAIS. VOCE SO PODE CARREGAR UMA DE CADA VEZ. A LASER É A MELHOR OPÇÃO.



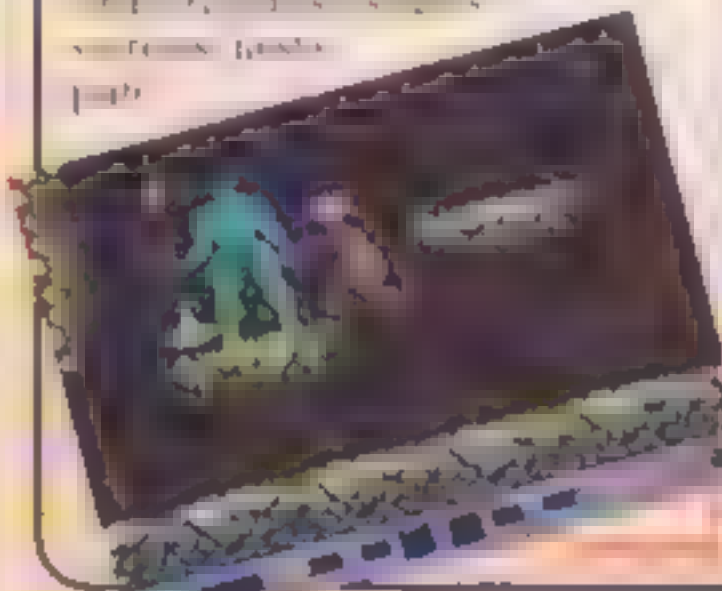
## Fase 1

Nesta fase, você começa a missão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e salvar os amigos capturados. Você pode escolher entre dois personagens: Achrya, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher mais rápida e ágil.



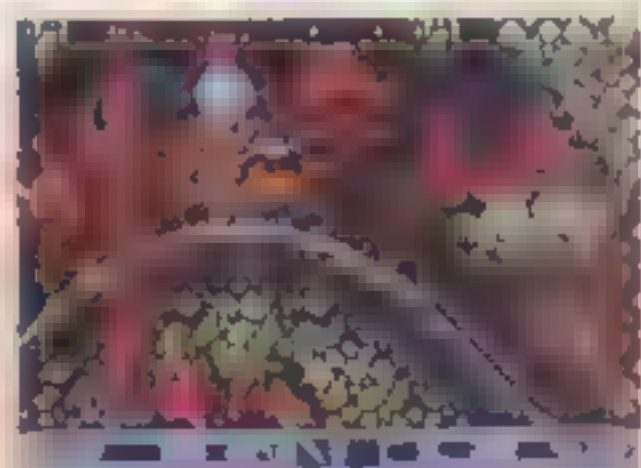
## Fase 2

Nesta fase, você continua a missão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e salvar os amigos capturados. Você pode escolher entre dois personagens: Achrya, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher mais rápida e ágil.



## Fase 3

Nesta fase, você continua a missão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e salvar os amigos capturados. Você pode escolher entre dois personagens: Achrya, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher mais rápida e ágil.



## Fase 4

Nesta fase, você continua a missão. Seu objetivo é derrotar os inimigos e salvar os amigos capturados. Você pode escolher entre dois personagens: Achrya, o homem, que é forte e resistente, ou Shannon, a mulher mais rápida e ágil.



O RESTO DO GAME É PARECIDO COM AS PRIMEIRAS FASES. APRENDA O ESQUEMA E DETONE







# IMPORTE PELO CORREIO

**S**ua maneira de importar produtos importados é caro e complicado é por isso que a International Postal Shopping nasceu. Para facilitar.

**C**om a International Postal Shopping, traz até você produtos importados de diversas partes do mundo através dos Correios, garantindo rapidez e segurança.

**O**s preços indicados neste anúncio são finais, para produtos importados, incluem os tributos conforme portaria 32 da Receita Federal.

**P**ara comprar sua encomenda, ligue 0800 00 11 11 para nossa Central de Atendimento (011) 408 5000 e escolha a forma de pagamento: cartão de crédito ou cartão de débito internacional\* ou ordem de pagamento.

**L**igue. A Nossa Central de Atendimento está à sua disposição para orientar sua escolha, encaminhar sua encomenda, tirar suas dúvidas e fazer chegar sua encomenda até sua casa.

\* Trabalhamos em todos os cartões de crédito internacionais.



## INTERNATIONAL POSTAL SHOPPING FÁCIL, CÔMODO E SEGURO.

### Agenda Eletrônica Casio



Cod. M0045AG  
Agenda Eletrônica Casio SF 4300  
US\$ 76 (preço total)



### Agenda Eletrônica Casio

Cod. M0790AG  
US\$ 96 (preço total)

### Detetor de radar Unidem

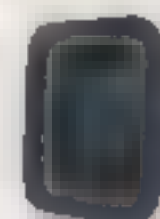


Cod. M 0602AG  
Detetor de radar Unidem modelo RD22X  
US\$ 71 (preço total)



3

4

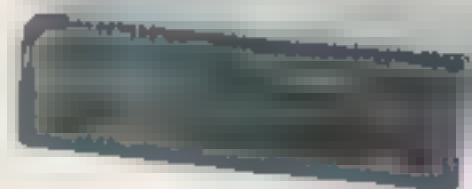


5



14

12





# NÃO SEM SAIR DE CASA.

## Ironman Triathlon

Cod. M0609 A G

Relógio Ironman Triathlon US\$ 50 (preço total)



Analise com centenas de produtos importados.

Se preferir, encomendar diretamente pelo site de INTERNET POSTAL.

## Secretária Eletrônica Conair

Cod. M0600 A G

Secretária  
Eletrônica

Conair modelo 2020 US\$ 59 (preço total)

1. Telefone sem fio analógico (3P 5000)  
Para quem quer manter uma ligação telefônica sem sair de casa.  
Cod. M0505 A G US\$ 54 (preço total)
2. Compressor de Ar Gelado 180  
Um acessório para refrigerar bebidas e alimentos.  
Cod. M0542 A G US\$ 99 (preço total)
3. Pipeteira Black & Berke HP40  
Um aparelho para medir a dose exata de líquidos.  
Cod. M0270 A G US\$ 44 (preço total)
4. Relógio Miraflores 114-34  
Um relógio de pulso com display digital.  
Cod. M0545 A G US\$ 57 (preço total)
5. Relógio Miraflores 114-34  
Um relógio de pulso com display digital.  
Cod. M0545 A G US\$ 57 (preço total)
6. Relógio Miraflores 114-34  
Um relógio de pulso com display digital.  
Cod. M0545 A G US\$ 57 (preço total)
7. Microscópio Científico 0010012  
Um aparelho para observar objetos microscópicos.  
Cod. M0575 A G US\$ 100 (preço total)
8. Saco Cofre Plástico 0010012  
Um saco de armazenamento para documentos.  
Cod. M0575 A G US\$ 100 (preço total)
9. Relógio Miraflores HP 114-34  
Um relógio de pulso com display digital.  
Cod. M0545 A G US\$ 57 (preço total)
10. Telefone Portátil 0010012  
Um telefone portátil com display digital.  
Cod. M0575 A G US\$ 100 (preço total)
11. Módulo de Processamento 0010012  
Um módulo de processamento para documentos.  
Cod. M0575 A G US\$ 100 (preço total)
12. Saco Cofre Plástico 0010012  
Um saco de armazenamento para documentos.  
Cod. M0575 A G US\$ 100 (preço total)
13. Relógio Miraflores HP 114-34  
Um relógio de pulso com display digital.  
Cod. M0545 A G US\$ 57 (preço total)

FAÇA O SEU PEDIDO, LIGUE JÁ  
Central de Atendimento

(011) 443-5000

INTERNET POSTAL SHOPPING

R. F. 1000, 1000, 1000

S. P. 1000, 1000, 1000

S. P. 1000, 1000, 1000

RAPIDEZ E SEGURANÇA



CORREIOS

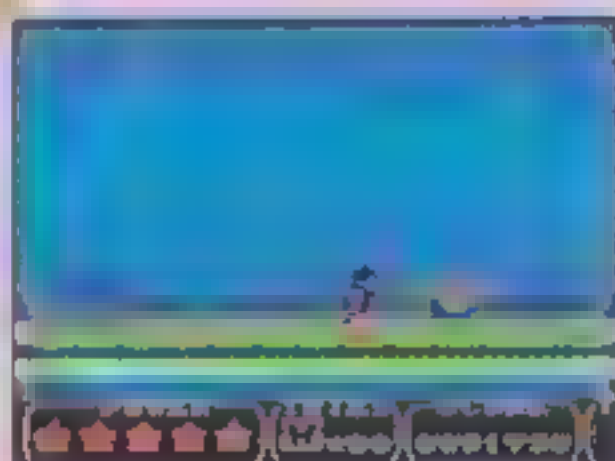


## DICAS



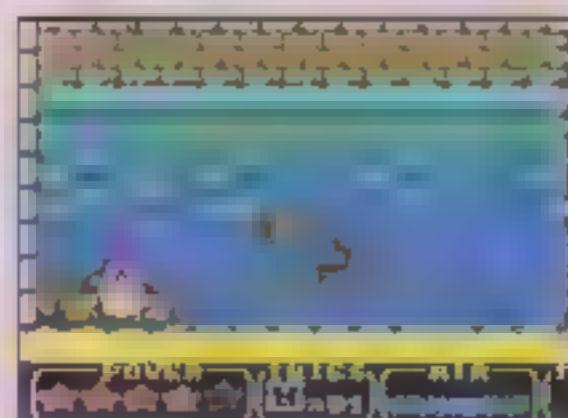
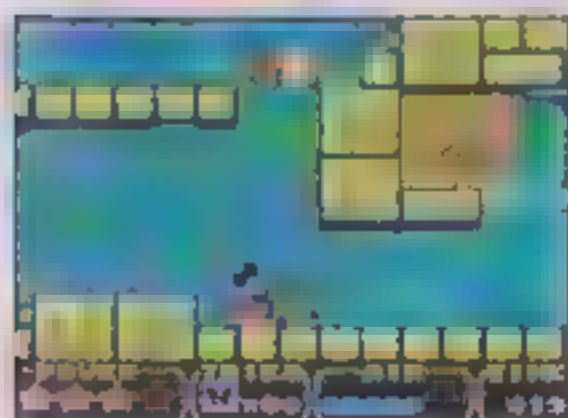
Na edição inteira e passamos Land d'Alto com a intenção de  
fazer 11. Agora só faltava o último nível, o mais  
difícil de todos, e eis aqui o 11.º nível, o mais difícil.

Com os seus conhecimentos e a ajuda  
dos seus amigos, você pode superar  
esse nível e ganhar o prêmio de  
vencedor. Boa sorte!

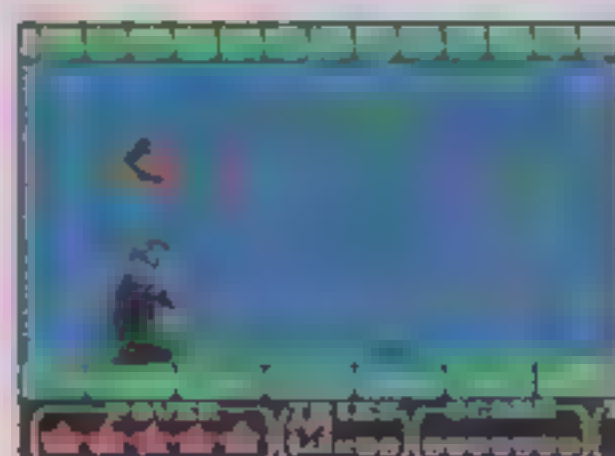
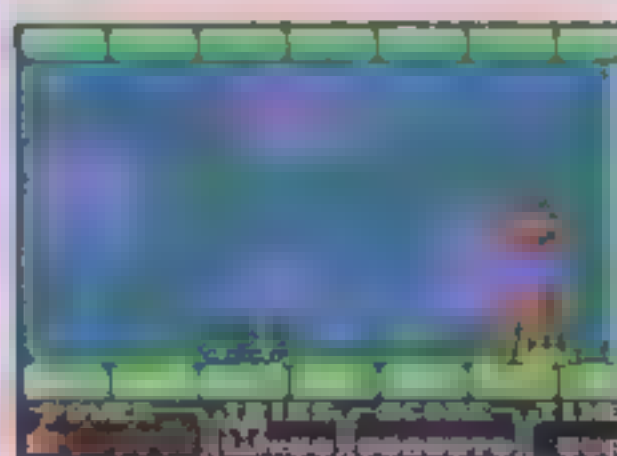
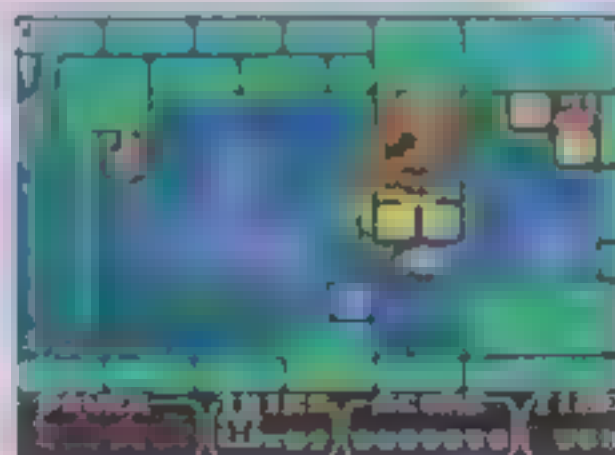
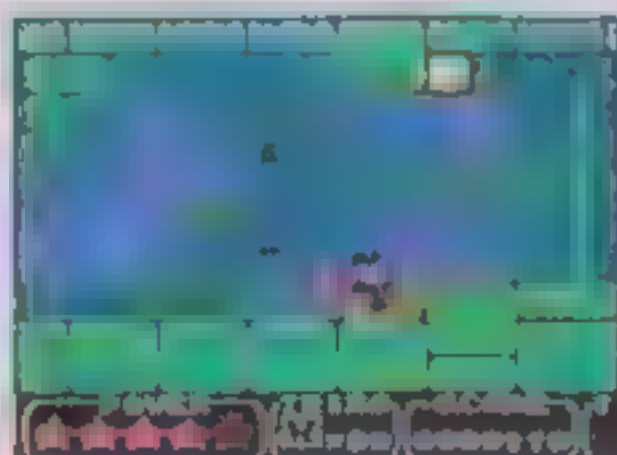
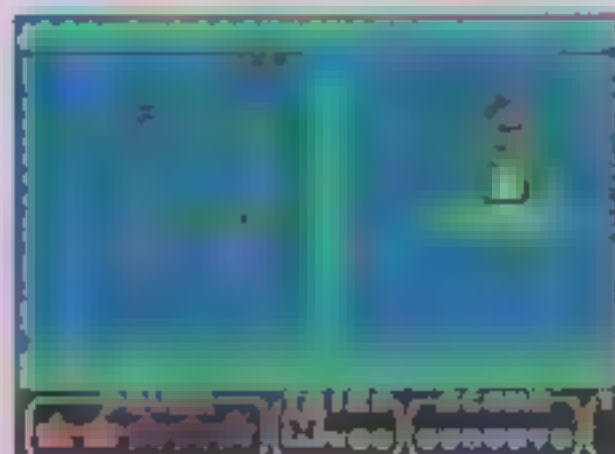
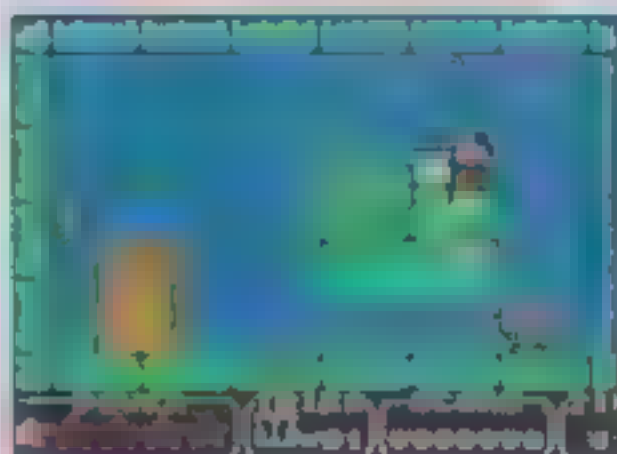


## PHANTOM'S CASTLE

1. O jogo é dividido em 11 níveis.  
2. O jogo é dividido em 11 níveis.  
3. O jogo é dividido em 11 níveis.  
4. O jogo é dividido em 11 níveis.  
5. O jogo é dividido em 11 níveis.



al do jogo, onde você



MAIS



Para os fissurados em PC que estão com o saco cheio de simuladores e de RPGs "caheça", a softhouse Electronic Arts preparou um game onde se queima menos a cuca. 4D Boxing é um jogo de boxe com estilo, gráficas poligonais e um montão de planos pra curtir. É o que o game fica devendo em definição acaba esbanjando nas movimentações. Como no boxe, 4D Boxing segue o mesmo esquema de treinos, ranking mundial e cachês. O teclado é a melhor opção disparada. Dispense mouse ou joystick. Detalhe: o jogo é cheio de perspectivas e visual do balacubaco.

## Criando lutadores

Você deve elaborar novos pugilistas além dos cinquenta boxeadores que o game já traz prontos. Dependendo de como ficou o seu pupilo, ele pode ser classificado em duas das quatro categorias: leve, médio, meio-pesado e pesado. Sugestão: crie um boxeador com aproximadamente 1,85 m de altura e 90 kg.



Defina velocidade, força, resistência, altura, peso e habilidade de seu lutador.

## Treinos

Nada de preguiça: ponha o seu lutador pra malhar. Isso faz com que ele melhore todos os seus fatores e características. Os treinos só ocorrem antes das lutas de campeonatos.



Pular corda aumenta a resistência, socar a péra ajuda na velocidade e o saco eleva a força.



## Ranking mundial

Você deve jogar com o lutador que criou. Nesse caso, você começa na 51ª posição, tendo que vencer os lutadores que estão acima. Atualmente, há 100 lutadores no ranking.



Para subir no ranking, desafia os três lutadores que estão na sua frente. Se perder de um, terá de vencer os três lutadores que estão melhor classificados.

## MARCADORES

Note que há três marcadores na parte inferior da tela. O marcador de cima mede a resistência física, o do meio corresponde à força dos golpes e o de baixo controla a resistência geral do lutador. Este último marcador nunca pode ser zerao, senão seu boxeador cai nocauteado.

Você pode jogar assistindo a lutas de outros lutadores. Saque as melhores posições.





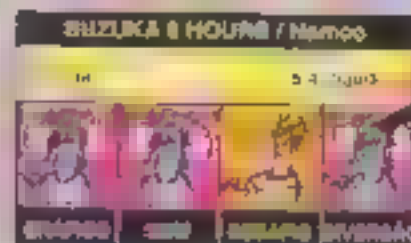
V. PAES DE BARROS, 3.687 - V. PRUDENTE - SAO PAULO - SP - CEP 03115 - FONE/FAX: (011) 272.2366  
 & PLAY SCORE - FORTALEZA (CE) FONE/FAX: (085) 224.5257 - 224.7147



## SUZUKA 8 HOUR

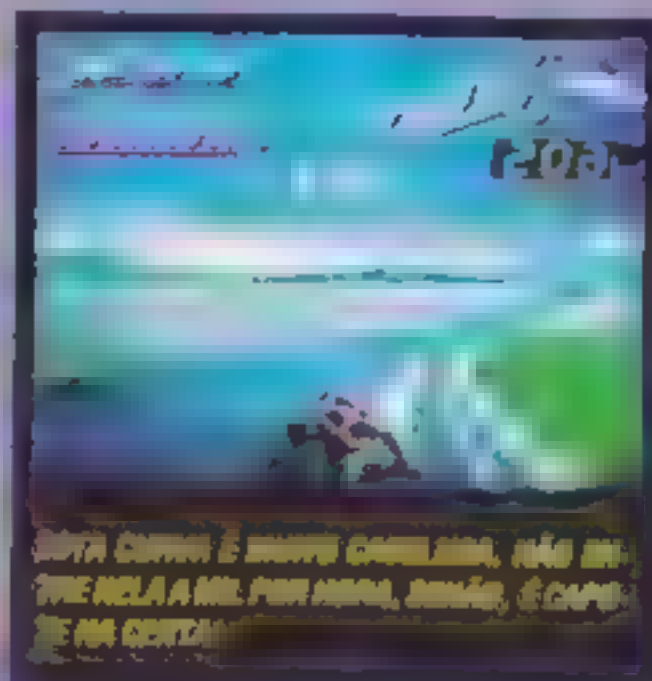


Que máquina enorme! São quatro motos com um monitor cada. Mas o monitor do alto só para o líder

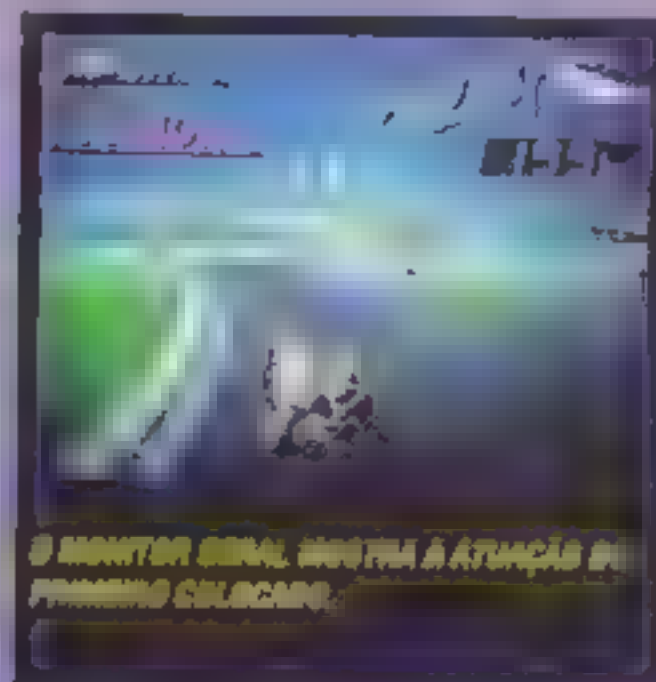


Que tal chamar os amigos para um racha de moto no shopping center? Não, não é papo aranha: a softhouse Namco acaba de lançar *Suzuka 8 Hour*, um simulador de corrida animal. São quatro guidões com assentos-motociclos bastante incômodos e cinco telas; quatro para os pilotos e uma especial, que mostra para os espectadores visões aéreas da pista entre outras coisas. O som de hulha derapagens, orquestração, pneus cantando tudo de arrotar os tímpanos.

## CURVAS



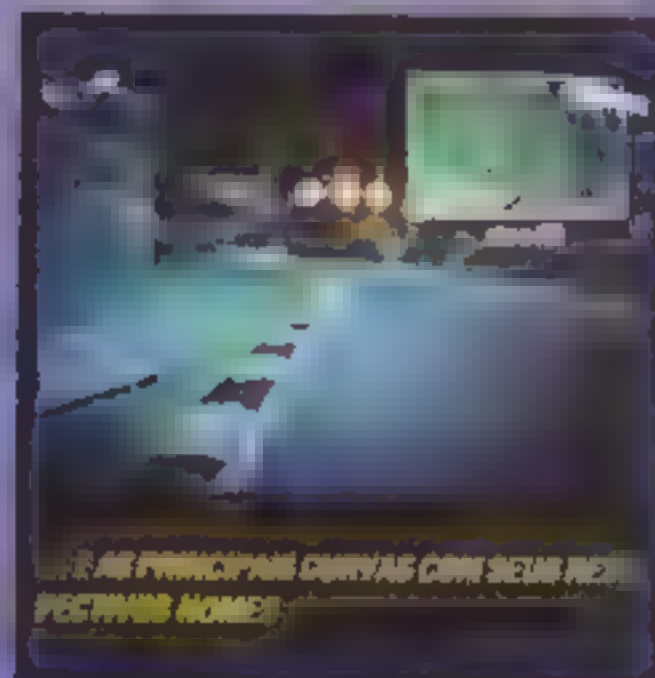
DOTA CURVA E MOTO CADEADA. NÃO ENTRA NELA A MIL POR HORA, SEMÃO, É CAPELA NA CERTA



O MONITOR DEBAIXO MOSTRA A ATUAÇÃO DO PRIMEIRO COLCACAO



VISÃO AÉREA DA PISTA

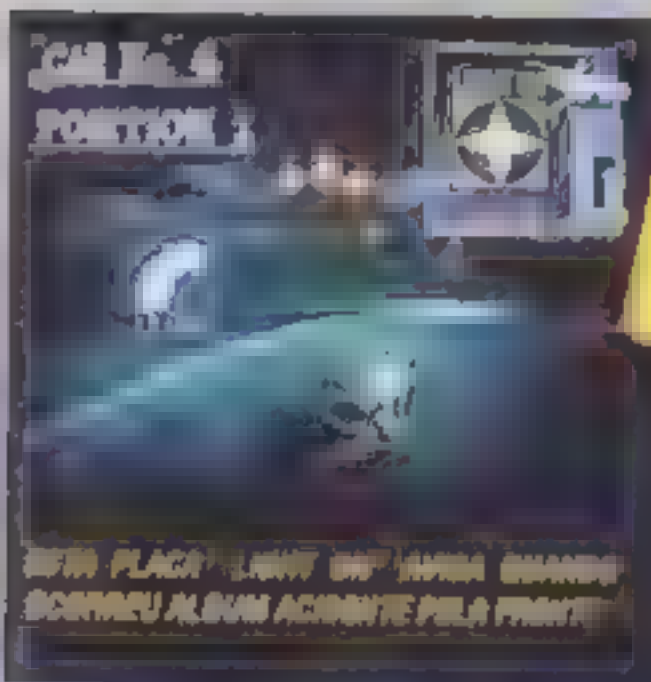


UMA DAS PRINCIPAIS CURVAS COM SEUS RESPECTIVOS NOMES



## Guiando a máquina

Com o sistema de controle por joystick, o jogador pode controlar a direção e a velocidade da máquina, que é controlada por um sistema de controle por joystick.



**NAS CURVAS  
MUITO ACEN-  
TUADAS, NÃO  
TENHA MEDO:  
SOLTE O CORPO  
E INCLINE PRA  
VALER**

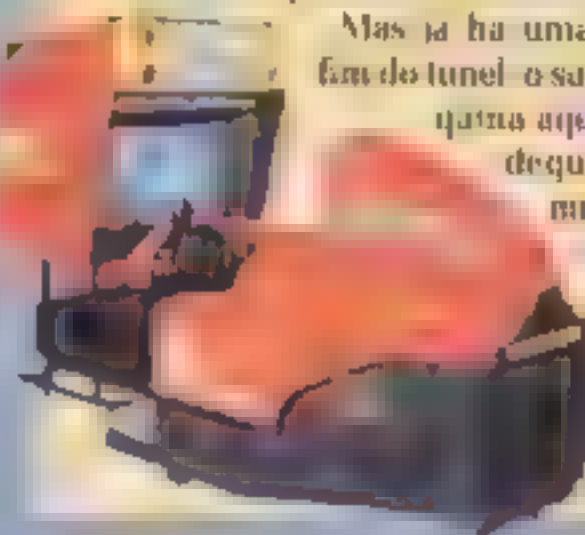
**FORÇA DE COLHEITA DO  
RETROVISOR. SE AL-  
GUM APRESSADINHO  
VIER ATRAS, FECHÉ O  
CARA E MANDE-O  
PARA FORA DA PISTA**

**AH! AH! AH!**

VOCÊ ENCONTRA SUZUKA 8 HOURS NA PLAYLAND

## VAI PINTAR VIRTUA RACING COM CABINE ÚNICA

Animal, hein? Esta é a versão do simulador *Virtua Racing* em cabine simples, lançada nos Estados Unidos e Japão, que ainda não deu as caras por aqui. A principal diferença em relação ao *Virtua Racing* de dois monitores, que você viu na edição 11, é que esta máquina interage com o jogador. Você sente cada curva mal-feita na pele, ou melhor na perna, a máquina dá porrada pra valer. É simplesmente demais.



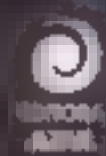
Mas já há uma luzinha no fim do túnel: o sucesso da máquina aqui é tão grande que a estáo procurando trazer também esta versão. Vamostorrer!

**ALUCINANTE!**

**GRÁTIS!**

- POSTER
- GUIA DO TÊNIS
- CAPA DE FITAS K-7

NAS BANCAS










Mais um capítulo da série "games animados do Super NES lançados para o Nintendinho" Batman Returns. O roteiro desse jogo é fiel ao do filme - o gordo-lu Pinguim escolheu um exército de pinguinzinhos e palhaços brigos e está a fim de dominar Gotham City com a ajuda da Mulher Gato. Você é o Homem-Morcego e deve acabar com as pretensões malignas dos vilões. Esta versão para o NES até que surpreende com gráficos e som bem acima da média. Bem, aparece um pouquinho de sprite aqui, outro ali, mas tudo bem, pra 8 bits, Batman Returns está muito bom.

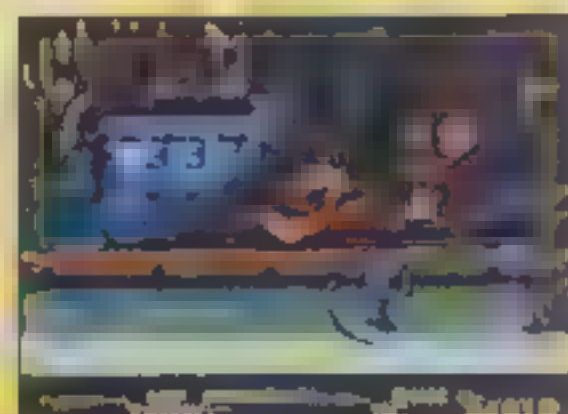
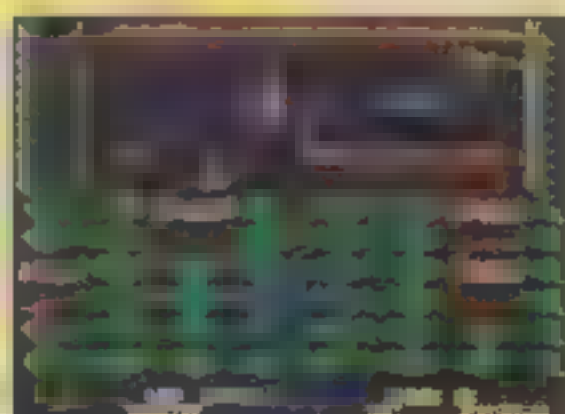
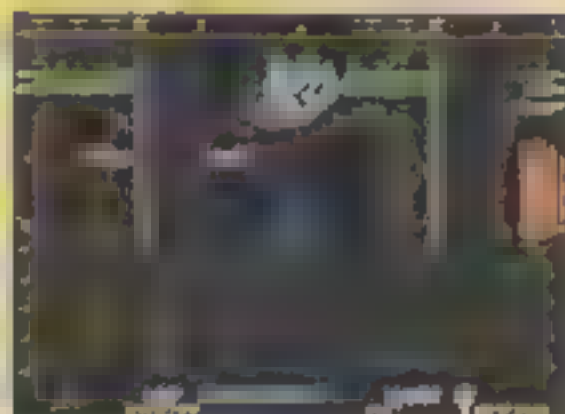


	o pequeno recarrega 8 pontos de life o grande recarrega 16
	vale pontos
	vale uma vida extra
	vale três bat-d-scos

1. O jogo é muito bom, com gráficos e som muito bons. O jogo é muito divertido e fácil de jogar. O jogo é muito bom, com gráficos e som muito bons. O jogo é muito divertido e fácil de jogar.



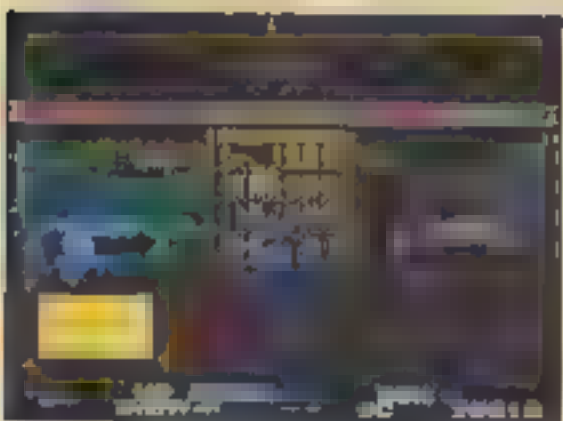
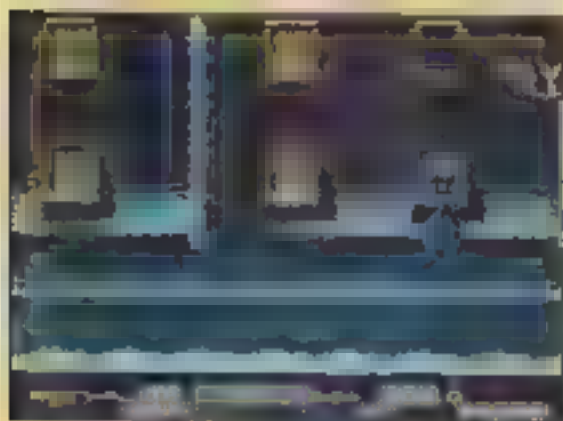
2. O jogo é muito bom, com gráficos e som muito bons. O jogo é muito divertido e fácil de jogar. O jogo é muito bom, com gráficos e som muito bons. O jogo é muito divertido e fácil de jogar.





### Fase 3 - Save the ice princess!

Uma princesa foi raptada! Sua missão nesta fase é salvar a mocinha.

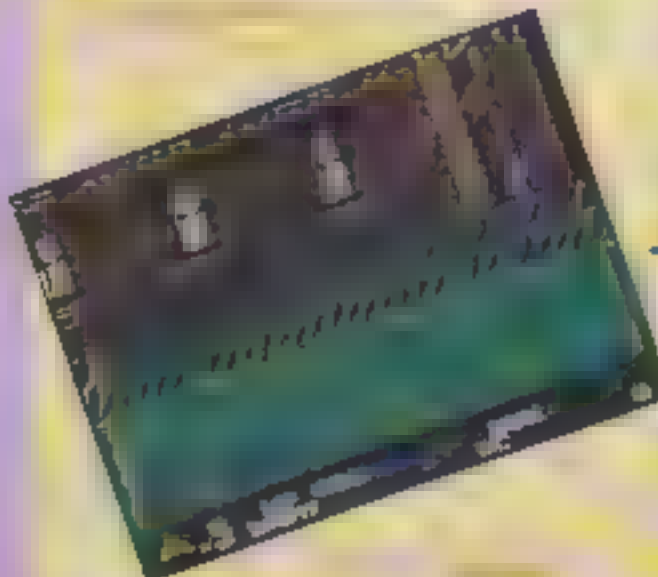


### Fase 4 The circus train

A fase começa com um alucinante môle de bat-inível. O botão A solta bat-discos e o botão B dispara tiros. Pise em uma das barras na avenida. Tudo a milhão! Cuidado com as charretas e faca que são as inimigas desta fase.



## COMANDE O SEU MORCEGO



VEJA AS ÚLTIMAS FASES DE BATMAN RETURNS NA PRÓXIMA EDIÇÃO



# BOMBERMAN

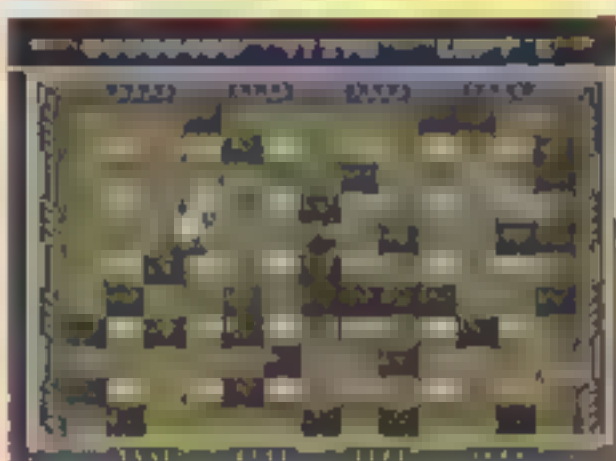
A Hudson Soft acaba de lançar Bomberman 2, uma versão melhorada do original para Nintendo 8 bits. Bomberman o que fez escola. Sua versão mais

BOMBERMAN 2 / Hudson Soft



Você está pronto para enfrentar o desafio? Mais uma vez a Hudson Soft trouxe de volta o clássico Bomberman para o Nintendo 8 bits. O jogo é uma adaptação do original, com algumas melhorias e novos níveis. Bomberman o que fez escola. Sua versão mais recente é o Bomberman 2, uma versão melhorada do original para Nintendo 8 bits. Bomberman o que fez escola. Sua versão mais recente é o Bomberman 2, uma versão melhorada do original para Nintendo 8 bits. Bomberman o que fez escola. Sua versão mais recente é o Bomberman 2, uma versão melhorada do original para Nintendo 8 bits.

## APRESENTAMOS A BOMBERMAN 2



Não fique marcando!



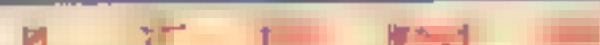
placardos sonoros



Inimigos na tela



atingo adeus vida



Varos tens aparecem d ra o jogo. Veja os três principais

	Dá mais pontos ao expirar os bichinhos inimigos
	Você pode detonar mais de uma bomba ao mesmo tempo
	Serve para detonar uma bomba quando você estiver perto dela

## COMANDOS

A	SOLTA BOMBA
B	ACIONA A BOMBA (DEPOIS O VOCÊ PEGA O CORAÇÃO)

## FASE DE BÔNUS

Depois do sexto nível, pinta uma fase de bônus. Atravesse a tela apertando A o tempo todo para deixar bombas pelos cantos. Desencane as bombas não o acertam nem a pancada. Moleza.

O JOGO NÃO É FÁCIL, MAS CONTINUES INFINITOS AJUDAM UM POUQUINHO, VOCÊ NÃO ACHA?





► Dynavision III completo com cinco cartuchos. Marcelo Moraes Barbeiro, tel.: (063) 830-1150, Araguacema, GO.

► Cartuchos usados de Mega Drive. Wagner A. Ayres, tel.: (011) 914-8187, São Paulo, SP.

► Nintendo americano original com seis cartuchos. Aristeu Mazuroski Júnior, tel.: (041) 262-8483, Curitiba, PR.

► O cartucho Sim City, do Super NES e o CD Heavy Nova, do Mega CD. Alberto Cury Neto, tel.: (041) 234-7518, Curitiba, PR.

► Os cartuchos Assault City, Vigilante e Galaxy Force, do Master. Fernando A. Sampaio, tel.: (021) 284-4391, Tijuca, RJ.

► Mega Drive com dois controles e dois cartuchos, Game Gear com adaptador e quatro cartuchos e Nintendo com dois controles, pistola e 10 cartuchos. José Maria S. Dantas Filho, tel.: (021) 709-0624, Niterói, RJ.

► Master System com um cartucho e pistola. Simele Santana Vieira, tel.: (011) 712-9259, São Paulo, SP.

► Bit System com um controle, pistola e onze cartuchos. Rodrigo P. Biaggio, tel.: (021) 255-8703, Copacabana, RJ.

► Hi Top Game Turbo com três cartuchos e adaptador. Rafael Pedra da Costa, tel.: (011) 533-9828, São Paulo, SP.

► O cartucho Alien 3, do Mega Drive, na caixa com manual. Jorge H. C. Manezes, tel.: (021) 273-2106, R. de Janeiro, RJ.

► Mega Drive transcodificado com um controle e três cartuchos. Diego H. Rodrigues, tel.: (031) 221-1536, Belo Horizonte, MG.

► Cartuchos de Master System. Márcio S. Miguel Lima, tel.: (071) 379-1949, Lauro de Freitas, BA.

► Game Boy completo com nove cartuchos. Jaks Koj Otonari, tel.: (092) 236-6620, Manaus, AM.

► Dynavision I com cinco cartuchos. Max Well Sampaio de Sousa, tel.: (0123) 31-4195, São José dos Campos, SP.

► Master System com quatro cartuchos, óculos e pistola. E um Phantom System com um cartucho. Edgard Pimentel, tel.: (011) 92-9140, S. Paulo, SP.

► Cinco jogos de Nintendo americano. Nilton Marcos de Brito Jr., tel.: (011) 948-2265, São Paulo, SP.

► Super Nintendo completo. Vladimir Fajardo Aud, tel.: (011) 215-1969, São Paulo, SP.

► O cartucho Super Mario World, do Super NES. Hamilton Marçal Yasuda, tel.: (011) 273-9119 r. 232, São Paulo, SP.

► Phantom System com 31 jogos, dois controles e adaptador J72. Thais ou Leandro, tel.: (021) 595-0449, Rio de Janeiro, RJ.

► Mega Drive com três controles sendo um turbo e oito cartuchos. Ricardo Rodrigues Ramoa, tel.: (011) 451-5154, São Bernardo do Campo, SP.

► Os cartuchos Contra, After Burner, Ninja Gaiden, Simpsons, Super Mario 3 e Roller Games do Nintendo. Luiz Carlos, tel.: (011) 945-9169 (H/C), São Paulo, SP.

► Mega Drive com três controles e quatro cartuchos por SNES. Herbert G. R. Detilho, tel.: (011) 965-6573, S. Paulo, SP.

► Os cartuchos Sagai e Forgotten Worlds, do Master System por Moonwalker e Sonic. Rodolfo Yuzo Somehara. R. Francisco Basílio de Melo, 265, Pq. Maria Domitila, CEP 05128, São Paulo, SP.

► Super Nintendo com dois cartuchos por Mega Drive e cartucho Sonic 2. José Vicente, tel.: (011) 211-4490, São Paulo, SP.

► Cartuchos usados de Nintendo americano. Gustavo O. Santos, tel.: (011) 274-4376, S. Paulo, SP.

► Master System com dois controles, seis cartuchos e pistola por Game

Boy completo com cartuchos. Lucas Antônio Torres, Rua Emilio Odebrech, 626, apto. 1104, Piruba, CEP 41830-300, Salvador, BA.

► O cartucho Golden Axe, do Mega Drive por Altered Best. Rodrigo Vicentim, tel.: (011) 965-6360, São Paulo, SP.

► O cartucho Super Monaco GP, do Mega Drive por outro de meu interesse. Manoel Carlos de Carvalho, tel.: (0439) 77-1294, Pinhalão, PR.

► Dynavision III completo com dois cartuchos por Game Gear. João Carlos Soares, tel.: (011) 914-6498, São Paulo, SP.

► Cartuchos usados de Master System. Fabricio C. Monteiro, tel.: (011) 202-8405, São Paulo, SP.

► Mega Drive com sete cartuchos e um controle por SNES com dois cartuchos. Fernando Cabral de Medeiros, tel.: (084) 221-1723, Natal, RN.

► As edições 01 e 23 da revista Ação Games em bom estado. Fernando Schwab, Rua Gal. Deodoro, 522, Corilha, CEP 96230-000, Sta. Vilônia do Palmar, RS.

► O cartucho Sonic 2, do Mega Drive. Pedro de Lima Marin, tel.: (011) 959-0455, São Paulo, SP.

► As caixinhas originais dos cartuchos de Master: Paper Boy, Kenseiden e Out Run. Enka Fernanda Lima, tel.: (011) 271-9898 (recados), São Paulo, SP.

► Os seguintes cartuchos de Master: Out Run, Choplifter, Castle of Illusion, Black Belt, Alex Kidd e Golden Axe. Luis V. A. Palma, tel.: (0152) 62-3350, Porto Feliz, SP.

► Qualquer videogame padrão Nintendo com controles, cartuchos, pistola e adaptador. Ricardo Dantas Santana, tel.: (011) 450-7040, Mauá, SP.

#### PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

# VOCÊ AINDA PODE DESCOLAR O SEU ÁLBUM DA PROMOÇÃO SUPERDICAS AÇÃO GAMES



Se você perdeu a edição 28 da revista Ação Games que trouxe o álbum Superdicas e o 1º envelope com adesivos, não se preocupe. Preencha o cupom abaixo com seus dados completos junto cheque nominal à Editora Azul S/A no valor de Cr\$ 50.000,00 e envie para Revista Ação Games/Depto. de Promoções, Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900. Você vai receber, em pouco tempo, o álbum e o envelope com adesivos em sua casa sem nenhuma outra despesa. Aproveite para completar a sua coleção!

Nome \_\_\_\_\_  
Idade \_\_\_\_\_  
Endereço \_\_\_\_\_  
Cidade \_\_\_\_\_  
CEP \_\_\_\_\_ Estado \_\_\_\_\_

REVISTA  
**AÇÃO GAMES**





EDITORA  
**AZUL**

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretores  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ACÇÃO GAMES

Diretor-Geral: Carlos C. Amada

### REDAÇÃO

**Redatora-chefe:** Regina Giannetti  
**Editor:** Paulo Monteiro  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Redator:** Roberto Guimarães  
**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade  
**Assistente de Redação:** Érica Luísa Assan Câmara  
**Colaboradores:** Arte - José José Filho, Simone Lucas, Revisão - Suzete Stimpel, Fotografia - Ivan Carneiro, Ilustração - Sérgio Carneiro, Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Carneiro Pereira, Consultores - Christian Zahariq, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Toló, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama e Wagner P. Hernandez, Texto - Ivan David Silva.

### PUBLICIDADE

**Diretor:** Rogério Ratier  
**Supervisores de Contas:** Mara Gisele Magnó, Nilo Galdino Bastos, Oscar de Oliveira  
**Gerente de Vendas:** Alair Machado  
**Contato:** Nádia Lappas  
**Supervisor de Vendas (Rio):** Eduardo Barros  
**Marketing Publicitário:** Marta de Moraes  
**Coordenadores:** Igor Assan, José Soares

### COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Miranda Gomes  
**Gerente de Planejamento e Controle:** Ana Camargo  
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Poncini

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão  
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves  
**Operações Editoriais:** Rossane Gonçalves Costa  
**Diretora Responsável:** Lúcia de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, tele: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 180 - 15º andar - grupos 1534/36 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), tele: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 2ª quinzena de abril/93. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

**Serviço ao assinante:** tel: (011) 823-9222  
**Fotolito:** Bureau Azul, Graficolor, Fotoline Ltda.  
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**

## NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

MEGA  
COLL SPOT



Um game com muito astral e personalidade. Gráficos espertos e ação total em mais de 12 fases delonantes

SNES

NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE



O "leão voador" estreia no mundo dos games! Velocidade alucinante em um jogo que vai deixar a galera louca

NINTENDO

THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

Prepare os dedos e os miolos para a primeira aventura do jovem Indy num console 8 Bits

### SHOTS

Conheça as novidades que a Sega armou para o Mega CD. E mais: Silpheed, um game para o CD-ROM da Sega na mesma linha de Starfox. E que foi lançado antes...



EDITORA  
**AZUL**

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO  
Atualidades - TV

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS  
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ  
Biografia, Letras e Fotos

SET  
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS  
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA  
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR  
Surf

BOA FORMA  
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO  
Astrologia

HORÓSCOPO  
Previsões

SAÚDE & VITAL  
Prevenção e Saúde

CARÍCIA  
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES  
O Mundo dos Games

### NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 211-7888 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 180 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-80 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975  
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059  
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - q. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844  
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - q. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528

**AÇÃO GAMES:  
SIMPLESMENTE ANIMAL!!!**



# SUPER

## LANÇAMENTOS

MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS



### SUPER PRO

- Compatível com SUPER \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM
- 6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R
- Exclusivo DESIGN ergonômico com total encaixe para as mãos
- Acionamento de SLOW-MOTION (Câmera Lenta) através de chave

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

### SUPER CONVERTER

- Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super \*NINTENDO e SUPER \*FAMICOM ou COMPATÍVEL
- Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos



### SUPER CARTRIDGE

- Pode ser usado nos video games SUPER \*NINTENDO, SUPER \*FAMICOM e COMPATÍVEIS
- Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO

JÁ NAS LOJAS



***Chips do Brasil***

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644



# HandyVision. O videogame que é uma viagem.



A DYNACOM VIAJOU.  
Ela colocou 7 jogos na me-  
mória, Joystick Turbo PAD  
e controle remoto num conso-  
le chocante para fazer



o HandyVision, o vi-  
deogame de 3ª geração

único no planeta. HandyVision acei-  
ta qualquer cartucho padrão  
Nintendo® (60/72 pinos), funciona  
com pilhas comuns, e transmi-  
te sem fios as imagens e sons  
alucinantes dos games para



qualquer TV. HandyVision tem botão  
EJECT exclusivo para retirar os car-  
tuchos, e você pode transportá-  
lo para qualquer lugar sem fa-  
zer operação desmonte. Além  
disso, HandyVision tem cores chocan-  
tes e custa em cruzeiros, não em dó-  
lares. HandyVision. Você não pre-  
cisa mais viajar até o Japão  
para ter um videogame dessa  
categoria.



**DYNACOM**  
*A Dynacom é fora.*

*HandyVision*

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.